

Autoren: Loos, Iris / Ehmann, Jochen.

Titel: Das Trickfilm-Handbuch.

Quelle: Iris Loos/ Jochen Ehmann: Das Trickfilm-Handbuch. Frankfurt a. M. 1995.

Verlag: Bundesverband Jugend und Film e.V..

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Iris Loos/Jochen Ehmann

Das Trickfilm-Handbuch



Inhaltsverzeichnis

Trickfilm machen!	4
Ideen und Inhalte.....	4
Drehbuch und Storyboard.....	7
Bildausschnitte und Kameraeinstellungen	10
Trickfilm ohne Kamera: Malen auf 35mm-Blankfilm.....	14
Trickfilm mit Kamera: Der Legetrick.....	18
Der Sachtrick.....	24
Der Knettrick.....	29
Der Sandtrick.....	29

Der Scherenschnitt.....	32
Der Phasentrick.....	34
Der Stopptrick (Pixilation).....	43
Die Grundausrüstung und ihre Handhabung.....	46
Entwicklung.....	48
Schnitt.....	49
Ton: Musik, Sprache, Geräusche.....	51
Vorführung.....	55
Praxismodell Trickfilmwerkstatt.....	55
Optische Spielzeuge: Wendebild (Thaumatrope).....	56
Streifenkino.....	57
Daumenkino.....	59
Lebensrad (Phenakistikon).....	59
Werkstatt-Organisation.....	61
Vorbereitung Technik:.....	62
Vorbereitung Material:.....	63

Diese Broschüre ist für Lehrende (Multiplikatoren) und Selbstlernende (Kinder und Jugendliche) gedacht.

Der erste Teil, "Trickfilm machen!", bietet Kindern, Jugendlichen und auch Fachkräften der Jugendarbeit einen Einstieg in das Herstellen eigener Trickfilme.

Der zweite Teil, "Praxismodell Trickfilmarbeit", gibt inhaltliche und organisatorische Hinweise, wie man mit Kindern und Jugendlichen eine Trickfilmwerkstatt veranstalten kann.

"Beim Film ist sowieso alles geschwindelt!" Stimmt, denn was wir im Film sehen, hat mit der Wirklichkeit nur bedingt etwas zu tun. Erst recht beim Trickfilm, da wird nur getrickst.

Es ist aber eine wundervolle Möglichkeit, Phantastisches auf die Leinwand zu zaubern und für jedermann sichtbar zu machen. Nachfolgend soll nicht über die Entstehung von Trickfilmen wie “Die Schöne und das Biest”, “Bambi” oder “Asterix und Obelix” gesprochen werden, denn für diese würde man etwa zwei Jahre Zeit, zweihundert Zeichner und ein paar Millionen DM benötigen. Für den eigenen Film braucht man vor allem Phantasie, Interesse und ein bißchen Geduld.

Mit dem Realfilm hat der Trickfilm gemeinsam, daß er aus einer bestimmten Anzahl Filmbildern besteht: pro Sekunde 24. Jedes Bild wird kurz gezeigt (projiziert), hinterläßt auf der Netzhaut im menschlichen Auge ein “Nachbild” (d.h. die Sehzellen bleiben durch die erhaltene Bildinformation noch für einen kurzen Moment gereizt), dann wird das Bild weitertransportiert und das nächste Bild, das dem ersten sehr ähnlich ist, gezeigt. Das sogenannte “Malteserkreuz” im Projektor verhindert, daß wir diesen Weitertransport des Bildes bemerken. Für den Bruchteil einer Sekunde ist die Leinwand schwarz, was wir aber nicht wahrnehmen, denn unser Auge bzw. unser Gehirn ist noch mit dem Nachbild beschäftigt. Dann folgt auch schon das nächste Filmbild usw. Die “Trägheit” unserer Augen ermöglicht es also, einzelne (statische) Bilder in Bewegung zu sehen.

Der Realfilm unterteilt eine natürliche Bewegung in 24 einzelne Bilder. Der Trickfilm (hier mit einer Super-8-Kamera) arbeitet genau umgekehrt: Er setzt aus 24 Einzelbildern eine Bewegung zusammen. Diese Bilder werden nicht wie beim Realfilm der Wirklichkeit “entnommen”, sondern Bild für Bild geschaffen (Einzelbildschaltung bei der Aufnahme). Dazu gibt es die unterschiedlichsten technischen und künstlerischen Möglichkeiten, vom Legetrick bis zum Stopptrick. Die meisten davon lassen sich ohne große Vorkenntnisse und mit relativ einfachen technischen Hilfsmitteln herstellen.



Trickfilm machen!

Das folgende Kapitel bietet Kindern, Jugendlichen und Fachkräften der Jugendarbeit einen Einstieg in die praktische Trickfilmarbeit.

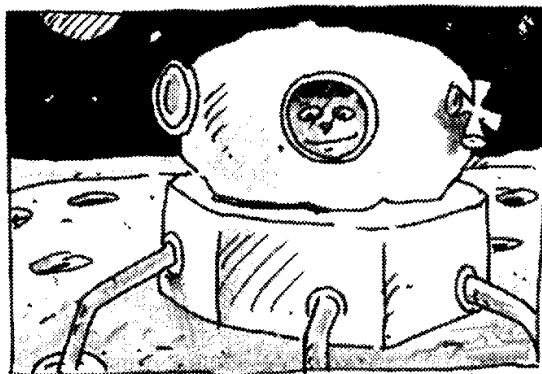
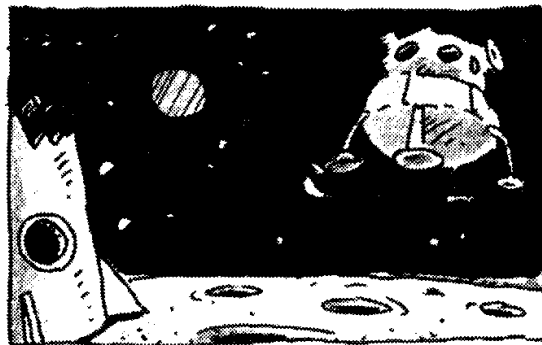
Ideen und Inhalte

Der Trickfilm bietet die Chance, jede Art von Idee, und sei sie noch so phantastisch, in einen Film umzusetzen. Science-Fiction-Film, Western, Witzfilm, Krimi: alles ist möglich, alles ist machbar, auch ohne große Studio- oder Computertechnik.

Am besten, ihr setzt euch zusammen und brütet die Idee für euren Film gemeinsam aus. Es ist sinnvoll, wenn ihr euch zu Anfang auf ein Genre einigen könnt: also z.B. ein Science-Fiction-Film soll gedreht werden. Dann beginnt das "Wilde Rumspinnen": jeder hat Einfälle, jeder trägt was zur gemeinsamen Idee bei. Schon bald habt ihr eine fertige Geschichte, und die braucht ihr jetzt "nur noch" zu verfilmen.

Sollte es mal klemmen mit den Ideen oder ihr kommt mit der Geschichte nicht recht weiter, so könnt ihr euch mit folgenden Überlegungen weiterhelfen: Wo soll der Film spielen, und wann? Wer sind die Schauspieler? Soll er spannend werden oder lieber witzig? Oder vielleicht ein Horrorfilm? Auch über die Tricktechnik kann man gut den Einstieg in eine Geschichte hinkriegen: Also wollt ihr eure Figuren und Landschaften zeichnen und malen, oder lieber aus Pappe, Holz, Styropor usw. zusammenbasteln? Oder doch eher aus Knete modellieren? Auch könnt ihr Figuren, Autos, Raumschiffe, Dinosaurier oder anderes Spielzeug mitbringen und euch davon inspirieren lassen. Oder ihr wollt einen berühmten Kinofilm "nachdrehen", also z.B. "Drei Minuten weißer Hai", "E.T. Fünf" oder ähnliches. Es gibt viele Möglichkeiten, auf gute Filmideen zu kommen.

Eine kleine Einschränkung gibt es bei der Filmlänge: Es ist sehr praktisch, eine kürzere Geschichte zu wählen. Möglichst nicht länger als drei oder vier Minuten. Denn immer daran denken: im Trickfilm muß man Filmbild für Filmbild einzeln herstellen, und bei drei Minuten Gesamtlänge kommt da einiges an Arbeit zusammen. Aber keine Angst, in drei Minuten kann man eine Menge erzählen.



Drehbuch und Storyboard

Nach der Idee für den Film folgt als zweiter Schritt die Erstellung eines Drehbuches. Ihr schreibt also eure Geschichte auf und zwar so, daß ihr sie in einzelne Bilder aufteilt und nacheinander beschreibt, was in diesen Szenen passieren soll.

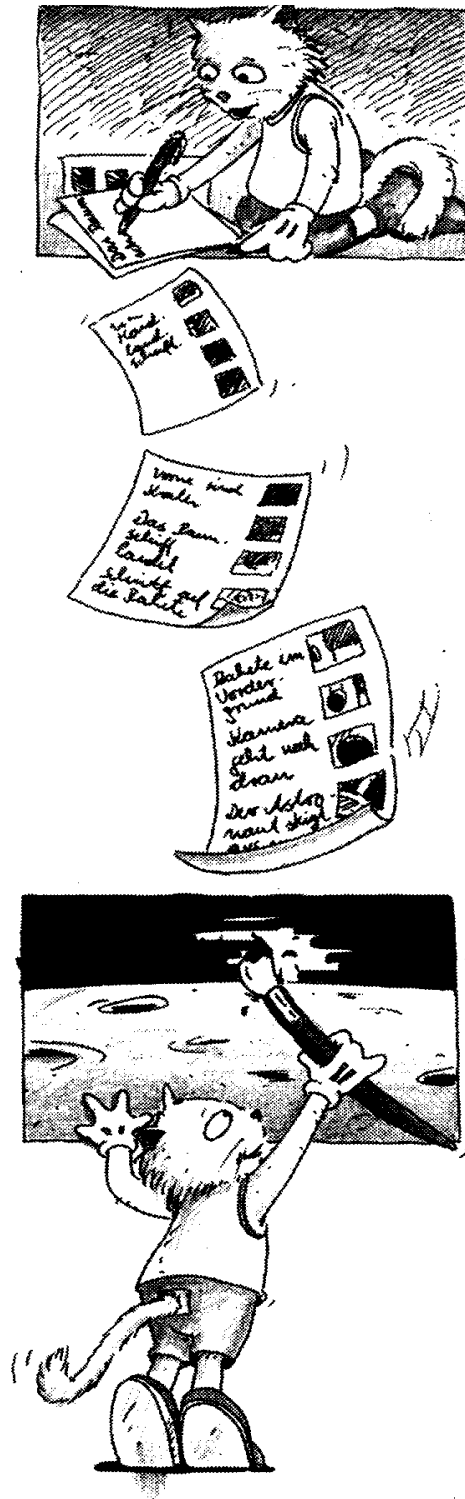
Also z.B. ungefähr so: Aufblende, Totale einer Mondlandschaft (d.h. der Zuschauer sieht nachher auf der Leinwand "viel" Mondlandschaft, mit Vorder-, Mittel- und Hintergrund), im Vordergrund steht eine kaputte Rakete, eine abgebrochene Düse liegt daneben, im Hintergrund Sternenhimmel. Von oben kommt ein Raumschiff ins Bild und landet neben dem Wrack. Dann folgt eine Nahaufnahme von dem eben gelandeten Raumschiff: Die Luke ist zu sehen, wie sie sich langsam öffnet. Ein Astronaut im Raumanzug erscheint. Usw.

Wenn ihr euer Drehbuch schreibt, müßt ihr euch einfach vorstellen, ihr würdet den Film (den ihr ja erst noch drehen wollt!) einem Freund erzählen, der die Geschichte nicht kennt. Automatisch beschreibt ihr dabei alles sehr bildhaft und spannend, betont die entscheidenden Stellen und laßt eher Nebensächliches weg. Auf diese Weise merkt ihr auch selbst recht schnell, ob die Geschichte noch Schwachstellen hat, ob ein Gag vielleicht anders dargestellt werden muß, ob ihr vielleicht zu viele Akteure habt, ob die Geschichte zu schnell erzählt wird und der Zuschauer entscheidende Stellen nicht versteht, oder ob sie zu lang und damit langweilig ist. Es genügt, wenn ihr alles in Stichworten erzählt, ein Drehbuch muß kein Roman werden!

Hauptsache, man versteht beim Lesen die Geschichte.

Gleichzeitig könnt ihr euer Drehbuch mit kleinen Skizzen der einzelnen Einstellungen versehen: links steht der Text, rechts sind die Bilder, so daß man das fertige Storyboard (so heißt das Drehbuch im Trickfilm) nachher wie eine Art Comic lesen und betrachten kann. Im fertigen Storyboard ist der Film in Wort und Bild festgehalten, es ist quasi das Handbuch, nach dem der Film gedreht wird. Ihr wißt genau, welche Szenen zu filmen sind (und damit auch, welche ihr zeichnen oder basteln oder modellieren müßt), welche Figuren auftauchen, welche Requisiten usw. Und ihr könnt im Storyboard auch schon festhalten, wie lange die einzelnen Szenen dauern sollen; das ist später bei der Animation sehr hilfreich. Also unser Beispiel mit dem landenden Raumschiff: diese Szene wäre der

Anfang vom Film. Der Zuschauer weiß noch nichts von der Geschichte, die Totale der Mondlandschaft dient auch dazu, ihm eine "Science-Fiction-Atmosphäre" zu vermitteln. Gleichzeitig sieht er das Raketenwrack und die abgebrochene Düse: die Geschichte wird schon spannend, er denkt vielleicht an eine gescheiterte Mondlandung. Um das alles zu erfassen, braucht er einige Sekunden, sagen wir mal bis fünfzehn. Ungefähr so lange braucht ihr, um diese Szene in Worten zu beschreiben. Länger wäre schon langweilig und ermüdend, der Zuschauer weiß jetzt Bescheid und ist gespannt, wie es weitergeht. Also muß jetzt das Raumschiff ins Bild kommen, landen, usw.

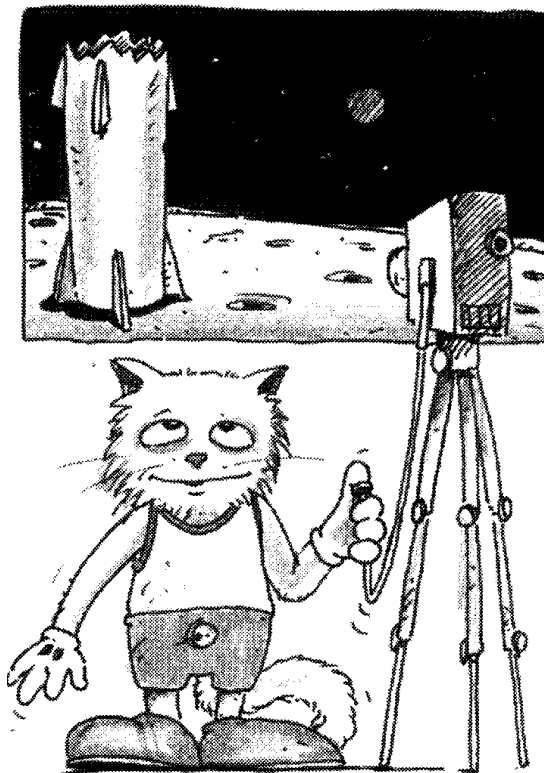


Es lohnt sich auf alle Fälle, wenn ihr euch beim Schreiben und Skizzieren von Drehbuch und Storyboard etwas Zeit laßt und die Geschichte sehr sorgfältig in Szenen faßt. Ein

gutes Drehbuch garantiert zwar nicht unbedingt nachher auch einen guten Film, es ist aber bei den Dreharbeiten sehr hilfreich.

Bildausschnitte und Kameraeinstellungen

Weiter oben habt ihr bereits von einer "Totalen" gelesen, in Zusammenhang mit der beschriebenen Mondlandschaft. Es gibt noch andere Kameraeinstellungen, die ihr unbedingt kennen solltet, damit ihr sie bei eurem Film auch verwenden könnt. Denn die verschiedenen Bildausschnitte, die eine Kamera zeigt, geben an den Zuschauer nachher verschiedene Informationen weiter und sorgen dafür, daß er eure Geschichte versteht. Unterschiedliche Kameraeinstellungen sind Teil der "Filmsprache", sie werden, nachdem sie gedreht und entwickelt sind, zum fertigen Film zusammengeschnitten (eigentlich zusammengeklebt!).



Aber schön langsam und der Reihe nach:

Die "Totale" ist, wie ihr jetzt ja schon wißt, eine Einstellung, bei der "sehr viel zu sehen ist". Im Normalfall also ein Vorder-, ein Mittel- und ein Hintergrund. Man sieht eine komplette Szenerie, nicht nur Ausschnitte davon. Dementsprechend sollte eine Totale auch einige

Zeit gezeigt werden, damit der Zuschauer alles erfassen kann. Eine Totale vermittelt einen “Überblick”, der Zuschauer weiß, wo er sich befindet, wie z.B. bei unserer beschriebenen Mondlandschaft.

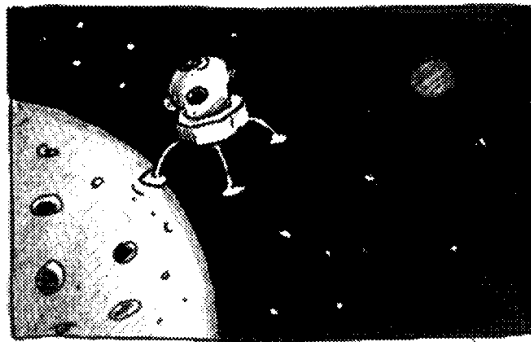
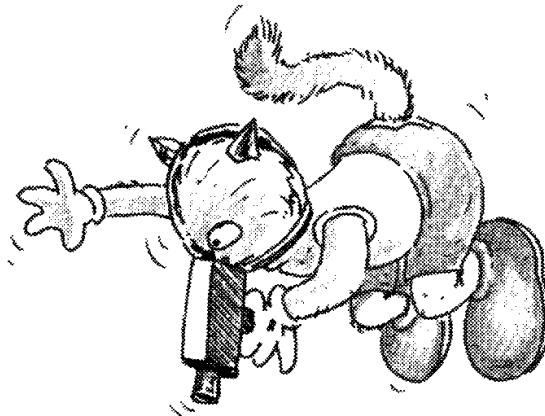
Die “Halbtotale” ist, wie der Name schon sagt, ein Teil einer Totalen. Die Kamera ist jetzt näher dran, sie zeigt dem Zuschauer einen Teil der gesamten Szenerie. Während er die Landung des Raumschiffes noch in der Totalen gesehen hat, will er nun mehr wissen über dieses Raumschiff, er will mehr davon sehen. Dazu braucht er den Hintergrund unserer Mondlandschaft und den Sternenhimmel nicht mehr. Die kennt er ja schon, da passiert jetzt auch nichts Entscheidendes und Neues mehr. Im Sucher eurer Kamera steht jetzt das Raumschiff formatfüllend. Es muß in diesem Fall aber ganz (und nicht “angeschnitten”) zu sehen sein. Diese Einstellung heißt Halbtotale.

Wenn unsere Kamera noch näher rangeht an einen Gegenstand oder einen Akteur, einen noch größeren Ausschnitt wählt und nur ein Detail einer Szenerie zeigt (z.B. die Raumschifftür oder den Kopf eines Astronauten), dann heißt das “Nahaufnahme”.

Schließlich noch die “Großaufnahme”: Die Kamera zeigt z.B. nur die Augen oder den Mund eines Schauspielers.

Es gibt noch einige weitere Einstellungsgrößen, die ihr aber im Normalfall für eure Trickfilme nicht braucht. Mit den beschriebenen vier Einstellungen kommt ihr in fast jedem Film prima aus.

Ganz wichtig sind nicht nur die verschiedenen Einstellungsgrößen, sondern auch die Positionen eurer Kamera. Es macht nämlich einen Riesenunterschied, ob die Kamera eine Szene von oben oder von unten betrachtet oder ob sie “in Augenhöhe” steht. Um bei dem Beispiel zu bleiben: Wird das landende Raumschiff aus extremer Untersicht (“Froschperspektive”) gefilmt, so wirkt es sofort bedrohlich, der Zuschauer fühlt sich dadurch kleiner, hilfloser. Die Szene wirkt spannender (falls ihr das in dieser Geschichte beabsichtigen würdet) und echter. Ein von oben, aus der Vogelperspektive, gefilmtes Raumschiff wirkt kleinmexikr, harmloser und ist viel schneller als “Spielzeugraumschiff” zu erkennen. Andererseits könnte so eine Einstellung einfach auch nur die Sicht eines anderen Astronauten aus einem weiteren Raumschiff zeigen, der soeben den Mond umkreist.



Wenn ihr beim Filmen seid und ein neues "Set" aufgebaut habt, ist es ratsam, mit der Kamera einmal um die ganze Szenerie herumzugehen, verschiedene Blickwinkel durch den Sucher zu betrachten und nicht nur die Kamera in Augenhöhe davor aufzubauen. Natürlich muß die gewählte Einstellung auch immer helfen, eure Geschichte (wie im Drehbuch festgehalten) zu erzählen.



Schließlich gibt es noch die Kamerabewegungen: eine Einstellung ist also nicht die ganze Zeit über starr, sondern sie bewegt sich. Der Zuschauer wird quasi geführt, er sieht die

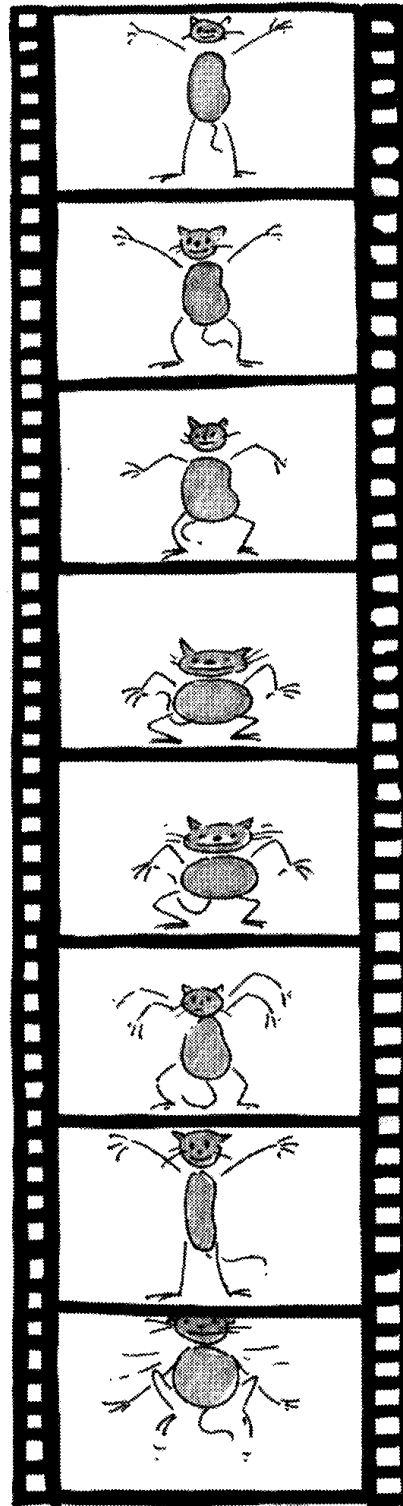
einzelnen Teile einer Landschaft o.ä. erst nach und nach. Dies ist ein sehr gutes Stilmittel, um Spannung zu erzeugen. Die Kamera kann schwenken, d.h. sie bewegt sich von links nach rechts oder umgekehrt, sie kann "ranfahren" oder "ranzoomen", d. h. sie bewegt sich von einer Totale in eine Halbtotale oder noch näher und lenkt damit die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf einen bestimmten Punkt innerhalb einer Szenerie, entsprechend umgekehrt kann sie zurückfahren oder zurückzoomen.

Trickfilm ohne Kamera: Malen auf 35mm-Blankfilm.

Diese Zeichentrickart erfordert einige technische Voraussetzungen, vor allem einen 35mm-Projektor, mit dem ihr die Ergebnisse eurer Arbeit betrachten könnt. Am besten in einem Kino. Viele Kommunale Kinos und Medienwerkstätten bieten diese Tricktechnik an, weil sie für das Verständnis von Film sehr hilfreich sein kann. Ihr braucht dazu 35mm-Blankfilm aus einem professionellen Filmlabor, am besten mit daraufbelichtetem Bildstrich. Das ist einfach durchsichtiges 35mm-Material, auf dem die einzelnen Filmbilder eingezeichnet sind. Es wird als Rollenware, 50 Meter und mehr, verkauft.

Des weiteren braucht ihr einen Satz wasserunlöslicher Folienfilzstifte, am besten die ganz dünnen. Und schon kann es losgehen.

Diese Tricktechnik eignet sich hervorragend für ein Team: Ihr schneidet von der großen Rolle einfach jedem ein oder zwei Meter Blankfilm ab, sprecht euch vorher ab, wer welche Szenen zeichnen soll, und am Ende klebt ihr die einzelnen bemalten Filmstreifen wieder zusammen. Dazu braucht ihr allerdings eine 35mm-Filmklebepresse. Falls ihr keine habt, fragt einfach einen Filmvorführer in einem Kommunalen Kino oder Filmclub, die helfen euch bestimmt.



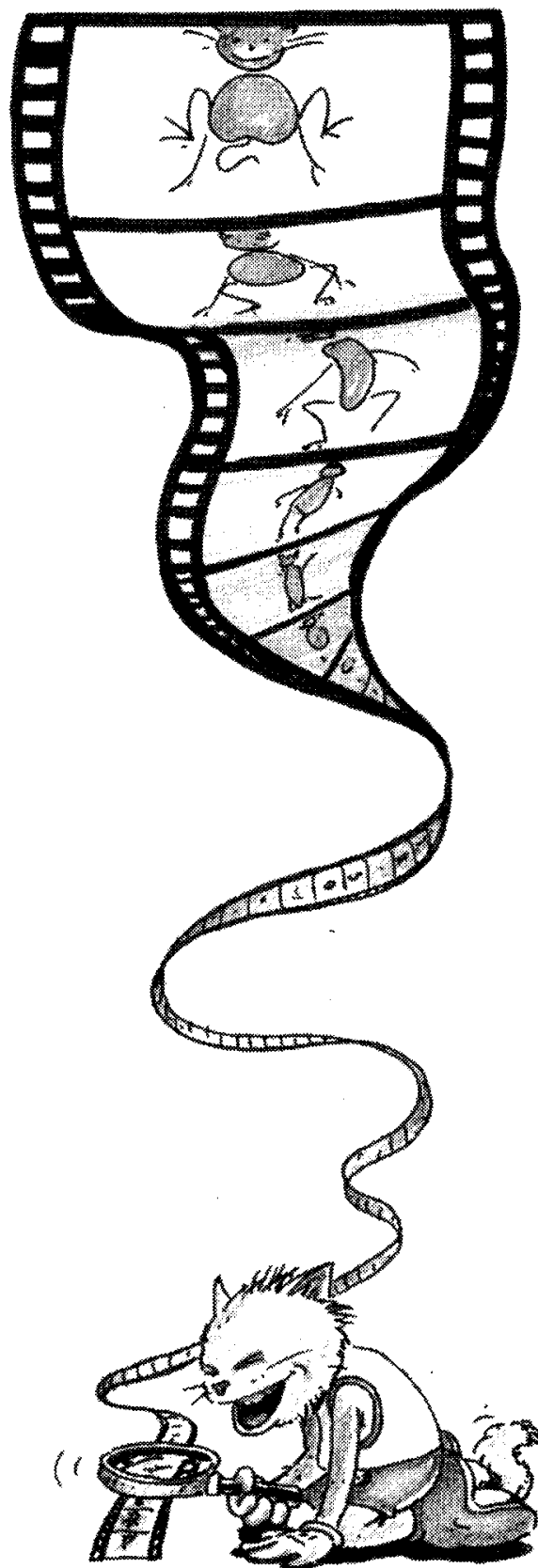
Und bestimmt projizieren sie auch euren selbstgemachten Film, so daß ihr eure Arbeit im Kino anschauen könnt. Dann werdet ihr merken, wie schnell die einzelnen gezeichneten Bilder über die Leinwand flimmern, und dabei habt ihr für jedes einzelne Bild so lange

gebraucht! Dann könnt ihr ja mal überlegen, wieviel gezeichnete Bilder für einen 90-Minuten-Film nötig sind, und wie lange ihr daran zeichnen müßtet! Immer daran denken: 24 Bilder braucht man für eine einzige Filmsekunde.

Diese Tricktechnik (übrigens die einzige Möglichkeit, ohne Kamera einen Film herzustellen), eignet sich hervorragend für ein Spiel, das ihr sicher in etwas anderer Form bereits kennt: Auf ein Papier wird ein Kopf gezeichnet, dann wird das Papier so gefalzt, daß man nur die zwei Striche vom Halsansatz sieht. Jemand anderes macht Oberkörper und Arme, ohne daß er dabei den schon gezeichneten Kopf sieht, wieder falzen, ein dritter zeichnet Unterkörper und Beine, dann folgen noch die Füße. Zum Schluß das Papier auseinanderfalten, fertig ist die Witzfigur.

Beim Malen auf Blankfilm zeigt ihr eurem "Nachbarn" nur das letzte Bild eurer Animation. Er oder sie zeichnet es ab und fängt damit die eigene Animation an, sein letztes Bild ist dann das erste für den nächsten Zeichner usw. Auf diese Weise entsteht ein wunderschöner Film!

Die Arbeit auf 35-mm-Blankfilm ist ein bißchen mühsam, weil ihr so winzig kleine Bilder zeichnen müßt. Aber wie gesagt: in Teamwork ist das halb so wild. Und die Ergebnisse werden euch begeistern.

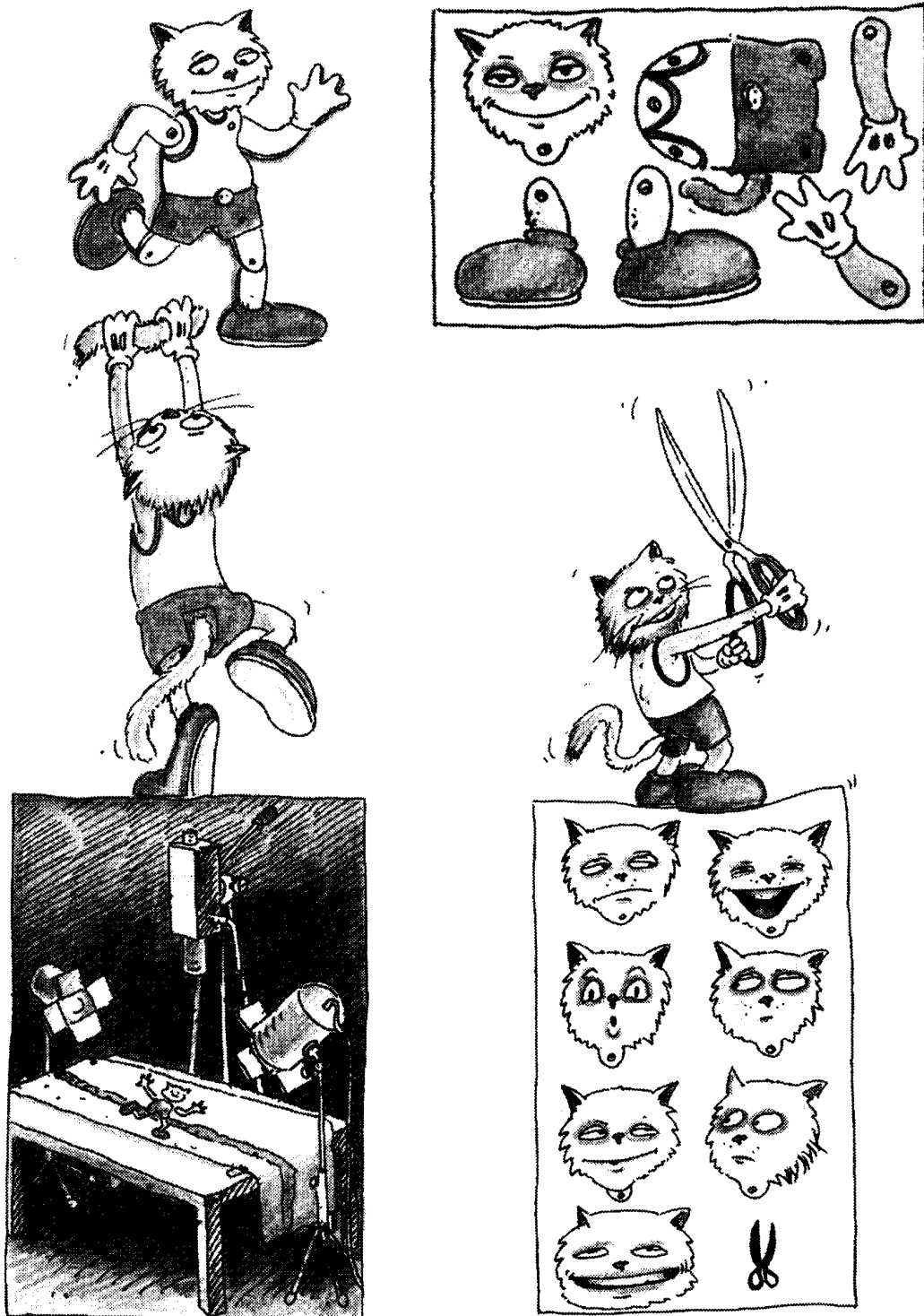


Es gibt noch eine abgewandelte Form dieser Technik: Nämlich bereits belichtetes Filmmaterial zu bearbeiten. Dazu braucht ihr Schnittreste von alten Filmen, die könnt ihr vielleicht von netten Filmvorführern bekommen. In Kinos liegen fast immer alte, ausgediente Trailer oder Werbespots. Auf dieses Material könnt ihr nun eure eigenen Figuren kratzen, mit einem spitz zugefeilten Nagel geht das prima. Mit etwas Übung könnt ihr sogar die einzelnen Filmschichten anritzen und so tolle farbige Effekte erzielen. Oder mit schwarzem Filzstift Teile des Filmbildes übermalen geht auch prima. Die so verfremdeten Realfilmbilder müßt ihr unbedingt auf Leinwand sehen, ihr werdet entzückt sein!

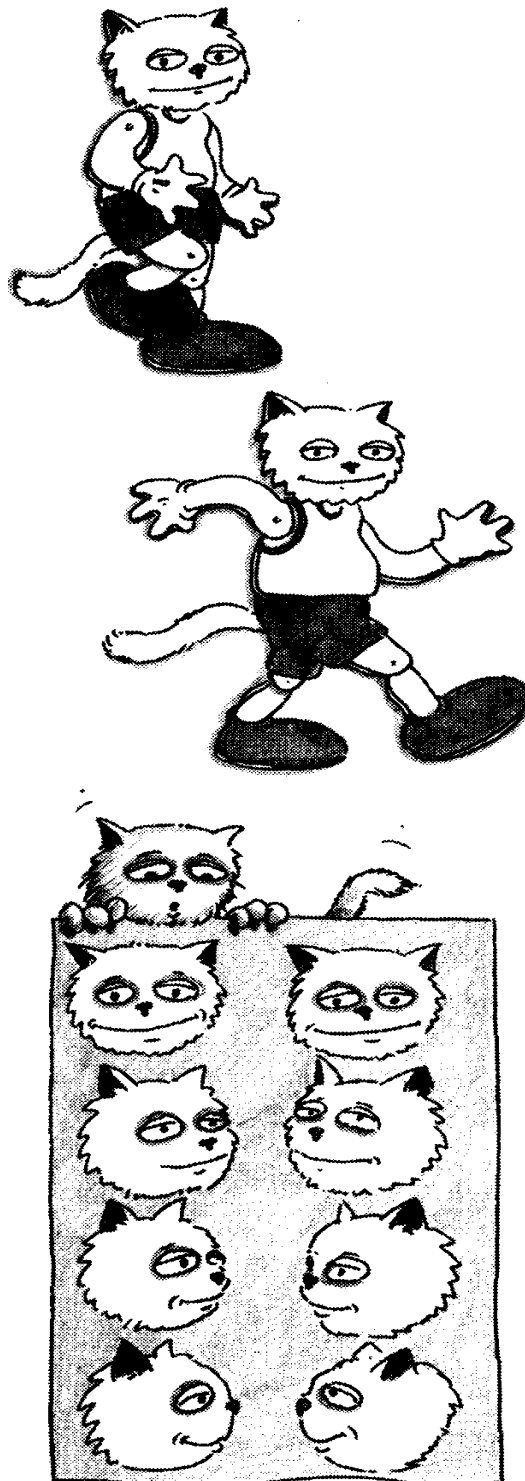
Trickfilm mit Kamera: Der Legetrick

“Cut-out” wird diese Animationstechnik im Englischen genannt, weil dabei die Akteure aus festem Papier ausgeschnitten werden. Und zwar zerlegt in Arme, Beine, Kopf und Rumpf. Und sie können nun direkt unter der Kamera animiert werden, “gelegt” also, wie der Name sagt.

Ihr habt bereits die Idee und das Drehbuch fertig, dann könnt ihr mit dem Entwerfen der Figuren beginnen. Am besten, ihr zeichnet sie erst einmal ganz normal. Gefallen sie euch, dann übertragt ihr sie auf dickes Papier oder Karton, und zwar “zerlegt” in einzelne Gliedmaßen ähnlich wie bei einem Hampelmann, dazu Ansichten von links im Profil, von rechts und von vorne. Auch verschiedene Handpositionen wie Faust, ausgestreckter Zeigefinger, alle Finger gespreizt, Daumen hoch usw. sind für die Animation und für den Ausdruck sehr wichtig. Je mehr Kombinationsmöglichkeiten ihr mit den einzelnen Teilen eurer Figur habt, desto “bessere Schauspieler” sind Eure Legetrickfiguren. Denkt an Knie und Ellenbogen: Die Figuren werden gelenkiger und beweglicher wenn ihr Arme und Beine in Einzelteile zerlegt. Die Figuren sollten auch nicht zu klein angelegt werden – zehn Zentimeter Höhe mindestens. Sie lassen sich so leichter unter der Kamera bewegen.



Außerdem könnt ihr Nahaufnahmen von den Gesichtern machen. Eventuell müßt ihr für diesen Zweck die Köpfe nochmals neu zeichnen, und zwar so groß, daß ihr mit eurer Kamera formatfüllende Aufnahmen von den Gesichtern machen könnt, je nach Geschichte und Drehbuch.



Mit einem Schneidemesser werden die Figuren dann vorsichtig ausgeschnitten. Eine Schere eignet sich nicht so gut, weil die Figuren geknickt und beschädigt werden könnten.

Sie müssen möglichst flach bleiben, daher auch nicht mit Wasserfarben anmalen, lieber mit Wachs- oder Buntstiften.

Nun könnt ihr die Schnittkanten noch schwärzen, am besten mit einem dicken Filzstift. Das verhindert ein störendes "Aufblitzen" nachher im Film.

Wenn ihr wollt, könnt ihr die einzelnen Gelenke verbinden, wieder wie bei einem Hampelmann. So werden die Figuren beweglich, man sieht aber eventuell die Nieten.

Ihr könnt die einzelnen Körperteile auch einfach so unter der Kamera bewegen.

Sind die Figuren fertig, dann müßt ihr jetzt noch die Hintergründe, die "Szenarien" malen. Am besten schön groß, alte Tapetenrollen eignen sich prima. Oder Makulaturpapier aus der Zeitungsdruckerei, damit eure Figuren auch Platz haben zum "Bewegen".

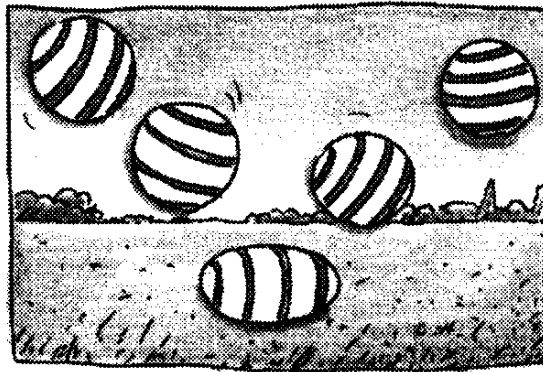
Ein paar Worte zur Animation von Legetrickfiguren: Wie immer beim Trickfilm wird auch hier ein Film Bild für Bild hergestellt. Ihr legt also eure Figur unter die Kamera, verschiebt sie ein bißchen und macht dann die Aufnahme mit dem Drahtauslöser. Und zwar könnt ihr jeweils zwei Einzelbilder von jeder weiter geschobenen Position machen. Zweibildweise heißt das dann. Aber aufpassen, erst aufnehmen, wenn eure eigenen Hände nicht mehr im Bild sind! Ihr braucht bei der Arbeit mit der Kamera schon etwas Geduld, vor allem, wenn ihr mehrere Figuren animieren müßt, die dazu noch jede Menge Gelenke haben. Für den Anfang solltet ihr eure Figuren vielleicht ein bißchen "unbeweglicher" halten, nicht daß euch sonst noch der Spaß am Trickfilm vergeht, denn das wäre sehr schade.

Mit etwas Erfahrung könnt ihr aber mit Legetrick wunderschöne Bewegungen "zaubern", die Figuren beginnen richtig zu "leben".

Zum Beispiel, wenn eure Figur durchs Bild gehen soll: schaut euch einmal in Ruhe an, wie sich ein "Zweibeiner" vorwärtsbewegt: Er hebt sein Bein an, winkelt es dabei ab, holt aus und setzt den Fuß vor sich auf den Boden, gleichzeitig drückt er sich mit dem anderen Fuß vom Boden ab. Seine Arme bewegen sich auch, dabei ist der rechte Arm vorne, wenn das linke Bein vorne ist. Der linke Arm ist vorne, wenn das rechte Bein auch vorne ist. Arme und Beine bewegen sich also "gegeneinander". Das hört sich jetzt alles ein bißchen kompliziert an, ist es aber nicht. Macht die Bewegungen, die ihr animieren wollt, einmal selbst und in "Zeitlupe" oder beobachtet euch gegenseitig dabei. Schnell werdet ihr die

einzelnen Positionen einer Bewegung herausbekommen. Dann müßt ihr sie nur noch euren Legetrickfiguren “verpassen” und schon beginnen sie zu leben.

Manchmal ist es auch nötig, im Legetrick sogenannte Zwischenphasen herzustellen. Eure Figur soll den Kopf drehen, vom Profil nach vorne. Ihr habt diese zwei Positionen ja bereits gezeichnet und ausgeschnitten. Nacheinander gefilmt, würde sich der Kopf zwar vom Profil in die Frontalansicht drehen, aber sehr schnell, sehr ruckartig. Wenn ihr jetzt noch zwei Zwischenphasen zeichnet und ausschneidet, die die Figur im Halbprofil zeigen, und zwar einmal mehr wie im Profil und einmal mehr wie von vorne, und dann diese Zwischenphasen auch filmt, dann werdet ihr eine schöne Kopfdrehung erhalten.



Oder noch ein anderes Beispiel, sehr einfach, aber sehr wirkungsvoll: Ein hüpfender Ball. Normalerweise würde eine einzige Zeichnung genügen, nämlich ein ausgeschnittener runder Ball, der sich beim Hüpfen vielleicht noch dreht. Zeichnet ihr den Ball jetzt noch einmal, und zwar leicht zusammengedrückt, so daß er aussieht wie ein Ei und legt diese "Phase" in dem Moment, wo euer Ball den Boden berühren soll, davor und danach aber wieder den runden Ball, dann wird er sich nachher im Film viel geschmeidiger und echter bewegen. Auch müßtet ihr die Position, in der der Ball den Boden berührt, mit vier Bildern

aufnehmen, alle anderen aber mit zwei Bildern. Denn der Ball verharrt ganz kurz am Boden und verformt sich ein bißchen, bevor er wieder aufspringt.



Ihr könnt euch entsprechend viele weitere Tricks ausdenken und die Animation richtig perfektionieren. Mit der Zeit werdet ihr ein Gefühl für die Bewegungen eurer Figuren bekommen. Dies ist eigentlich der “Trick” beim Trickfilm: Der Regisseur bzw. der Animator muß ein Schauspieler sein, der nicht selbst agiert, sondern die Bewegungen und Ausdrücke auf seine gezeichneten oder gebastelten Figuren überträgt.

Der Sachtrick

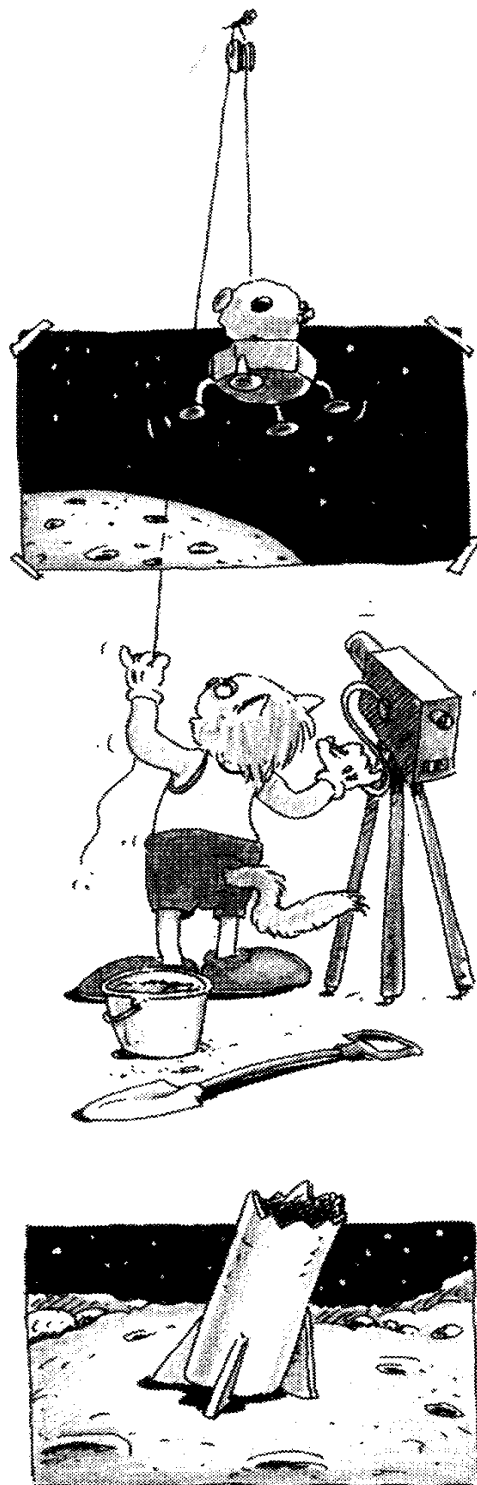
Legetrick ist zweidimensional: Flachfiguren spielen auf einem flachen Hintergrund.

Sachtrick ist dreidimensional, d.h. Gegenstände oder Figuren agieren im Raum. Doch heißt das Prinzip auch hier wieder: Bild für Bild. Aber auch beim Sachtrick könnt ihr “zweibildweise” und damit rationeller arbeiten.

Der Sachtrick kennt eigentlich keine Grenzen, jede Art von Gegenstand oder Figur oder sonstige “Sachen” können animiert werden. Abhängig von eurer im Storyboard bzw. Drehbuch festgehaltenen Geschichte müßt ihr nun die Gegenstände zusammentragen, die ihr für euren Film braucht. Oder ihr bastelt euch die Akteure und Requisiten, baut

Puppen mit Drahtgestellen oder aus Holz mit Nägeln als Gelenke. Ihr könnt Playmobilfiguren oder Legos animieren, Spielzeugautos “fahren” lassen und vieles mehr. Der Phantasie sind keinerlei Grenzen gesetzt. Es kommt wirklich nur auf die Idee für den Film an.

Die Szenarien für die Handlung könnt ihr ebenso herstellen oder zusammentragen. Baut euch eine Mondlandschaft, mit Steinen und Sand, stellt eine schwarzbemalte Pappe dahinter, piekst kleine Löcher rein und stellt einen kleinen Scheinwerfer dahinter: schon habt ihr die Landschaft für den Science-Fiction-Film, mit echt funkelnden Sternen. Noch zwei Scheinwerfer für die Beleuchtung, und schon können die Dreharbeiten beginnen. Oder ihr baut eine Westernstadt aus Schuhkartons, eine Wolkenkratzer-Skyline aus Legos für den Krimi, den ihr drehen wollt.



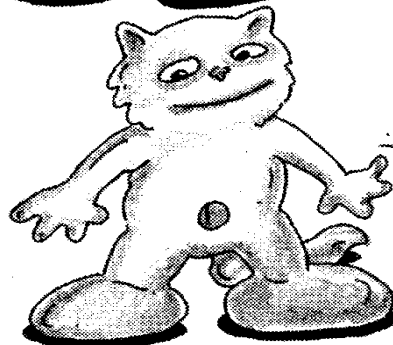
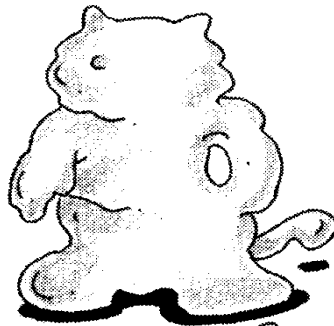
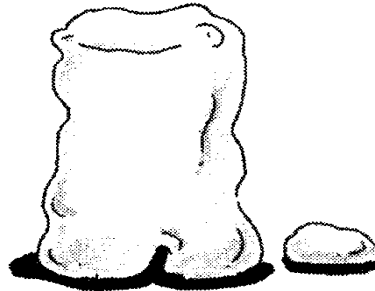
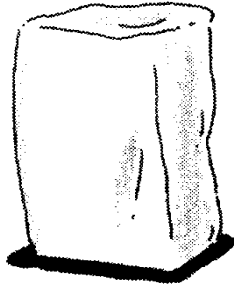
Oder ihr holt echte Pflanzen für den Dschungel. Und “Barbie-Ken” spielt den Tarzan! Aber Achtung: Die Pflanzen müssen dafür in Töpfe gepflanzt sein und dürfen nicht zu nahe an

eure Filmlampen gestellt werden, damit sie während der Dreharbeiten nicht vertrocknen bzw. verbrennen.

Im Unterschied zum Legetrick müßt ihr aber beim Sachtrick an die Tiefenschärfe denken: Eure Kamera zeigt immer nur einen bestimmten Bereich des Hintergrundes scharf, der Rest wird verschwommen, unscharf. Ihr müßt also für jede neue Einstellung auch die Schärfe kontrollieren. Wenn ihr mehr bzw. stärkere Lampen zur Verfügung habt, könnt ihr mit einer kleineren Blende drehen und erreicht dadurch eine größere Tiefenschärfe.

Baut eure Hintergründe auch so, daß sich prima darin "arbeiten" läßt. Immer dran denken: Ihr müßt eure Figuren darin bewegen, ihr müßt sie für jede Positionsänderung anfassen, verbiegen, verschieben. Dazu müssen sie für euch möglichst gut und bequem erreichbar sein, nicht daß ihr jedesmal das halbe "Set" umwerft, nur um an den Hauptdarsteller zu kommen.

Es ist beim Sachtrick sehr vorteilhaft, wenn mindestens zwei bei den Aufnahmen mitarbeiten, nämlich ein/e Animator/in und eine Kamerafrau bzw. ein Kameramann. Der Animator bewegt die Figur, sagt dann "fertig" oder "Aufnahme", dann macht die Kamera zwei Bilder. Damit nicht die Hände des Animators im Bild sind!



Der Knettrick

Wer kennt nicht die liebenswerten Knetfiguren aus dem Fernsehen, die sich in alle Richtungen verformen und verbiegen, um dann doch wieder ihre ursprüngliche Gestalt anzunehmen. Die könnt ihr selbst modellieren, Knetgummi gibt es in jedem Spielwarenladen. Wenn ihr eure Figuren größer machen wollt, dann müßt ihr unter Umständen ein Skelett aus Draht einbauen, damit die Figuren nicht brechen, wenn ihr sie animiert. Für Bastler aber kein Problem. Es ist auch ratsam, die Füße der Figuren möglichst groß und stabil zu machen (vielleicht sogar einen Stein oder ein Stück Eisen mit einbauen), damit die Figuren gut stehen und nicht dauernd hinplumpsen. Denn beim Drehen ist das sehr ärgerlich, man findet nur schwer die ursprüngliche Position wieder.

Mit Knettrick lassen sich wunderschöne Metamorphosen erreichen, d.h. eure Figuren können sich in jede denkbar andere Figur umwandeln. Ihr müßt einfach so lange an ihnen herumkneten, bis sie das gewünschte Aussehen erreicht haben. Also: Kneten, zweibildweise filmen, kneten, wieder filmen, wieder kneten.

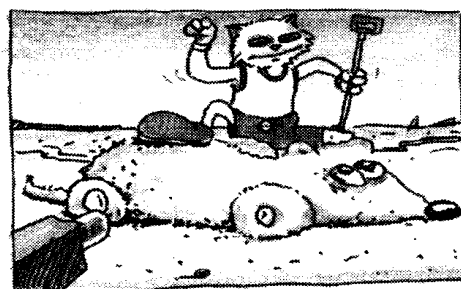
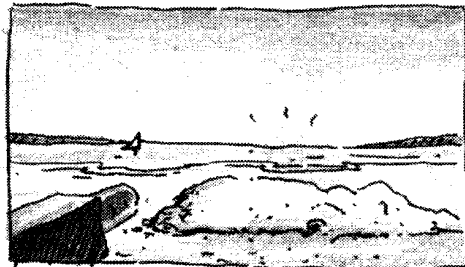
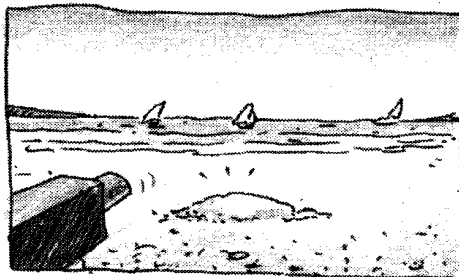
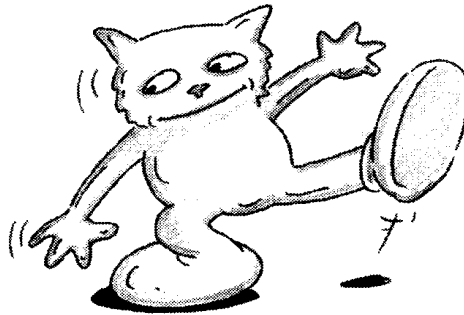
Noch ein kleiner Tip für euer "Set": Es bietet sich an, für den Boden ein glattes Material wie z.B. eine Kunststoffplatte zu verwenden. Denn wenn der Untergrund sehr rauh und uneben ist, hinterlassen eure Knetfiguren "Schleifspuren", das sieht hinterher im Film nicht so gut aus. Und für die Perfektionisten unter euch wäre zu überlegen, ob man nicht mit Gummihandschuhen arbeiten sollte, wegen der "Fingerabdrücke" auf den Figuren. An solches Arbeiten muß man sich aber erst gewöhnen!

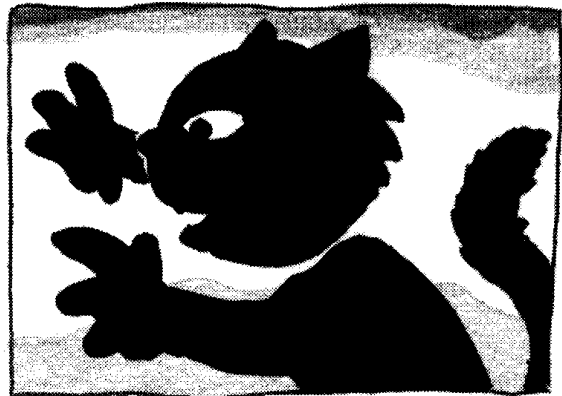
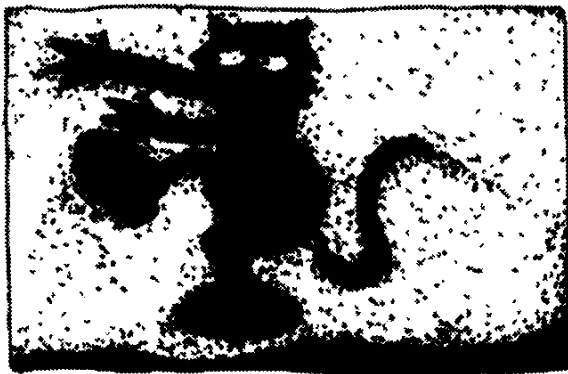
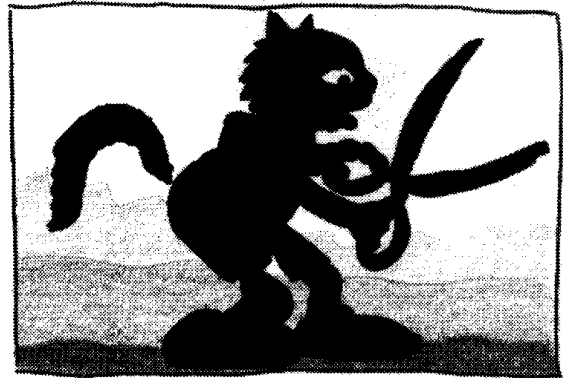
Selbstverständlich lassen sich Knet- und Sachtrick sehr gut miteinander verbinden, Knetfiguren und Holzpuppen oder Spielautos können prima miteinander in einem Film auftreten.

Der Sandtrick

Der Sandtrick ist eine sehr ausgefallene Technik, mit der sich aber wunderschöne Animationen erzielen lassen. Und das geht ganz einfach im Sandkasten im Garten oder auch im Urlaub am Strand. Allerdings müßt ihr dabei auf die Lichtverhältnisse achten. Verschwindet nämlich die Sonne hinter Wolken, dann gibt das später im Film ein sehr störendes Flimmern. Ihr könnt also auch einfach eine Ladung Sand auf den Arbeitstisch kippen und wie beim Sach-, Lege- und Knettrick mit zwei oder mehreren Filmlampen

arbeiten. Trotzdem ist die Idee mit dem Sandtrick am Strand als Urlaubstip in Erinnerung zu behalten, dazu braucht es dann nur die Super-8-Stativ-Kamera, Filmmaterial, den Drahtauslöser und ein Stativ.





In Sand kann man hervorragend zeichnen und reliefartig modellieren, zweibildweise gefilmt entstehen so wunderschöne Animationen. Es ist quasi ein Zwischending von Zeichentrick und Sachtrick und hat seinen ganz eigenen Reiz. Die Zeichnung in Sand wird jedesmal ein bißchen verändert oder weitergeführt, dann gefilmt, dann wieder zeichnen. Oder ihr laßt eine Figur aus Sand entstehen, auf einem glatten Untergrund läßt sie sich hervorragend animieren. Wichtig hierbei wäre wohl ein farblich schöner Kontrast zwischen Sand und Untergrund.

Wer einen Leuchttisch mit einer weißen Milchglasscheibe zur Verfügung hat, kann ebenfalls wunderschöne Sandtrickfilme herstellen. Der Sand sieht dann später im Film nämlich schwarz aus bzw. grau an den Stellen, wo er nur sehr dünn auf der Glasplatte liegt. Die Platte selbst erscheint weiß im Film, läßt sich aber mit buntem Transparentpapier bzw. Folien beliebig einfärben. So entstehen sehr stimmungsvolle Bilder. Mit Sandtrick läßt sich hervorragend abstrakt arbeiten.

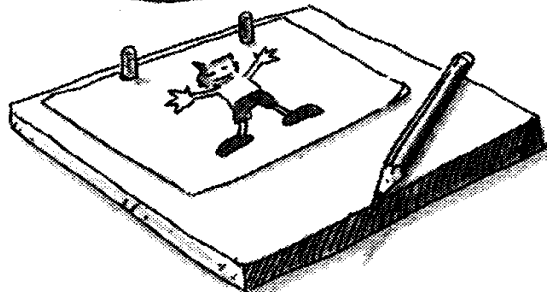
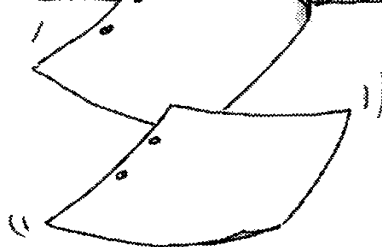
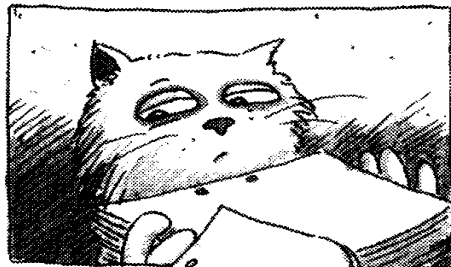
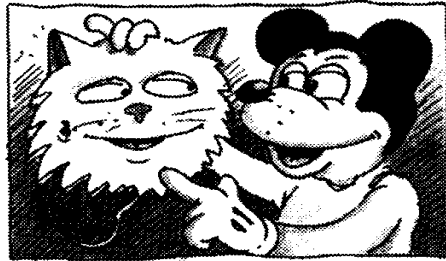
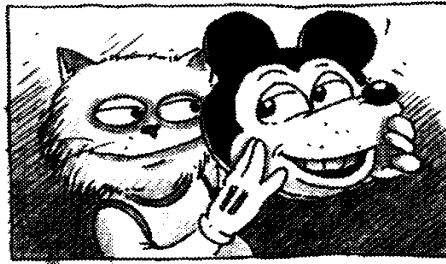
Ihr könnt beispielsweise zu einer stimmungsvollen Musik im Rhythmus Animationen entstehen lassen (z.B. Wellen o.ä.). Dazu müßtet Ihr die Musik vorher auszählen, am besten an einem Schneidetisch oder mit einer Stoppuhr.

Auch hier gilt: Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Der Scherenschnitt

Bestimmt kennt ihr die Filme von Lotte Reiniger aus den Zwanziger Jahren:

Scherenschnittfilme wie z.B. "Die Abenteuer des Prinzen Achmed" (beim Bundesverband Jugend und Film ausleihbar). Im Prinzip funktioniert der Scherenschnittfilm wie der Legetrick: Es sind beides Flachfiguren, die mittels Gelenken direkt unter die Kamera gelegt und bewegt werden. Beim Scherenschnitt braucht man allerdings einen Leuchttisch (wie weiter oben beim Sandtrick bereits angesprochen). Die Figuren und Requisiten werden nun aus schwarzem Tonpapier ausgeschnitten. Dabei ist darauf zu achten, daß sie sehr ausdrucksstark konturiert sind, man sieht sie ja nur im Schattenriß. Ein Gesicht beispielsweise müßte unbedingt im Profil zu sehen sein, in Frontalansicht wären Nase, Mund und Kinn ja nicht zu erkennen. Die Augen würden dann ausgeschnitten, damit sie schön "leuchten".

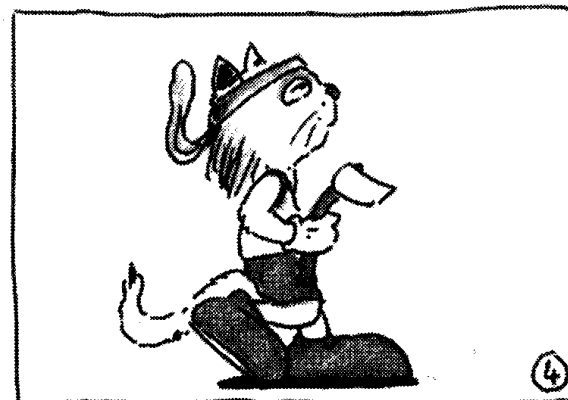


Der Phasentrick

Jeder kennt die Mickey Mouse, jeder hat bestimmt schon einmal einen Zeichentrickfilm aus den Disney-Studios gesehen. Diese Filme sind in der "klassischen" Tricktechnik animiert, dem Phasentrick. Das bedeutet, jede Bewegung wird gezeichnet, zerlegt in einzelne Bewegungsphasen, und zwar bis zu 24 Zeichnungen pro Sekunde und Figur.

Wenn mehrere Figuren miteinander agieren, werden diese im Normalfall auf maximal vier verschiedene Ebenen verteilt, pro Sekunde sind das dann vier mal 24 Zeichnungen. Für einen Spielfilm von 90 Minuten braucht man also eine Menge Einzelzeichnungen, einige Hunderttausend.

Aber laßt euch bitte nicht von diesen Zahlen abschrecken, auch der Phasentrick ist kein Hexenwerk, auch hier läßt sich mit Bleistift, Papier und etwas Geduld ein schönes Filmchen herstellen.



Der Reihe nach: Wie bei den anderen bereits besprochenen Tricktechniken gilt auch beim Phasentrick: erst die Idee und die Geschichte, dann das Storyboard, dann die eigentliche Zeichenarbeit. Für die Zeichneri müßt ihr euch zuerst eine Trickschiene basteln, ein "peg-bar". Das geht ganz einfach: Ihr nehmt zwei Holzdübel der Stärke 5mm, bohrt zwei senkrechte Löcher in euer Zeichenbrett, und zwar genau im Abstand 80mm (Lochmitte). Dann die zwei Dübel in die Löcher leimen, so daß sie ca. 5 Millimeter über euer

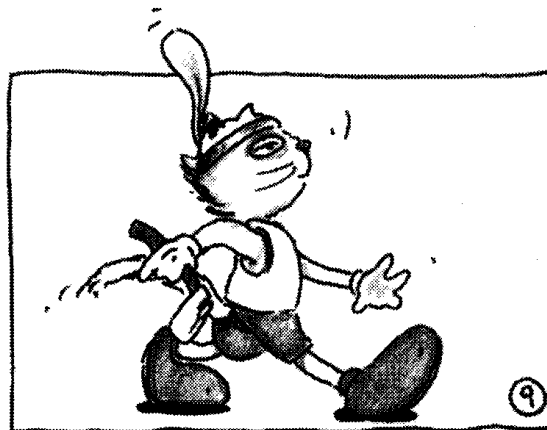
Zeichenbrett hinausragen. Danach mit einem Bürolocher euer Zeichenpapier lochen, so fünfzig Bögen reichen für den Anfang. Das Papier sollte nicht zu dick sein, man muß eine darunterliegende Zeichnung durchscheinen sehen, das erleichtert die Arbeit. Nun legt ihr den ersten Bogen auf die Trickschiene, die Dübel passen genau in die gestanzten Löcher. Sollten sie zumindest! jetzt könnt ihr mit der ersten Zeichnung beginnen. Ihr habt also, sagen wir einmal, gerade einen Wildwestfilm in Arbeit, ein Indianer soll in der ersten Szene durch die Prärie gehen. Ihr zeichnet also zuerst euren Indianer, wie er einen großen Schritt macht, linkes Bein ganz vorne, rechtes ganz hinten, den linken Arm ganz nach hinten gestreckt, den rechten nach vorne, einen Tomahawk in der Hand. Ihr braucht die Zeichnung nicht allzu ausführlich machen, eine grobe Skizze genügt erst einmal. Und schon habt Ihr die erste Hauptphase geschafft. Hauptphasen nennt man die Zeichnungen, die einer Bewegung ihre Charakteristik verleihen. Sie zeigen extreme Positionen einer Bewegung, bei eurem Indianer ist dies also die erste Schrittposition. Er hat an dieser Stelle seine Beine am weitesten auseinander, quasi auf Schrittlänge.



Nun kommt die nächste Hauptphase, der zweite Schritt des Indianers. Dabei ist das rechte Bein ganz nach vorne ausgestreckt, das linke ganz hinten, entsprechend umgekehrt sind die Arme. Der Rest des Indianers ist an der gleichen Stelle auf eurem Papier wie schon bei Phase 1, ihr braucht es also nur durchzupausen. Der Indianer geht nämlich "auf der Stelle", nur der Hintergrund bewegt sich. Aber dazu später.

Weiter mit der Animation. Es folgt nun die nächste Hauptphase, und zwar ist das die Position, wo der Indianer auf dem linken Bein steht und das rechte stark angewinkelt hat. Die Arme sind beide am Körper. Diese Position ist genau zwischen der ersten und

zweiten gezeichneten Hauptphase. Als vierte und letzte Hauptphase dieser ersten Bewegung folgt nun entsprechend: der Indianer steht auf dem rechten Bein, das linke ist stark angewinkelt, die Arme sind wieder am Körper anliegend. Jetzt habt ihr die vier Extrempositionen einer Gehbewegung bereits fertig, doch würde unser Indianer mit nur diesen vier Phasen zu schnell gehen, selbst für ein "Rennen" wären es noch zu wenig Zeichnungen, er würde einfach nur etwas unmotiviert mit seinen Beinen wackeln. Was fehlt, sind Zwischenphasen. Also Zeichnungen, die zwischen den Hauptphasen liegen, die den Übergang von einer zur nächsten Hauptphase zeigen. Um eine schöne Gehbewegung für Euren Film zu erreichen, müßtet Ihr nun noch insgesamt zwölf weitere Zeichnungen machen.

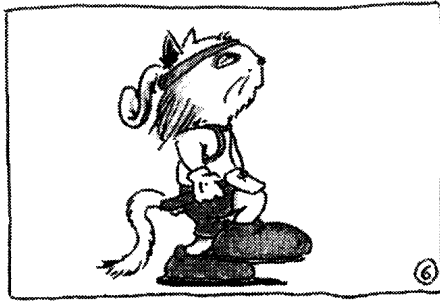


Und zwar so: Ihr nehmt die erste Zeichnung, die mit dem linken Bein ganz nach vorne ausgestreckt: das ist Phase 1. Bitte am Papierrand numerieren, sonst gibt es Verwechslungen. Darauf legt ihr die dritte Zeichnung: das linke Bein steht senkrecht, das rechte ist angewinkelt. Diese Phase ist die Nummer 5. Zwischen 1 und 5 müßt ihr nun also noch drei Zwischenphasen zeichnen, dabei rutscht das linke Bein in drei Positionen

von ganz vorne zurück, bis es senkrecht steht, das rechte Bein hebt sich vom Boden ab und wird angewinkelt, der rechte Arm geht zurück, bis er am Körper angelegt ist, der linke Arm geht nach vorne, ebenfalls bis er am Körper angelegt ist.

Am besten ist es, wenn ihr zuerst die Phase 3 zeichnet: die ist genau zwischen 1 und 5. Erst dann die Phase 2, die ist genau zwischen 1 und 3. Dann die Nummer 4, die ist zwischen 3 und 5. Und so weiter, als nächstes folgt die dritte Hauptphase, die Nummer 9. Wieder drei Zwischenphasen, nämlich die 6, 7, und 8. Dann die vierte Hauptphase, Zwischenphasen 10, 11, und 12. So, und jetzt macht ihr noch einmal drei Zeichnungen, und zwar zwischen Hauptphase 13 und Hauptphase 1. Die hätten dann die Nummern 14, 15 und 16. Und schon wäre ein Bewegungsablauf fertig. Euer Indianer geht auf der Stelle, nacheinander folgen die Zeichnungen 1 bis 16, danach wieder die 1 usw.

Um den Disney-Studios nachzueifern, müßtet ihr die Zeichnungen jetzt auf Klarsichtfolien übertragen (am besten Overheadfolien), die ihr ebenfalls mit dem Bürolocher gestanzt habt. Dazu einfach die Folie auf die erste Phase legen (beide befestigt durch die zwei Holzstifte, nicht vergessen!) und mit einem Folienfilzstift durchzeichnen, möglichst genau. Das macht ihr nun mit allen 16 Zeichnungen, die ihr anschliessend auch kolorieren könnt. Ebenfalls mit Filzstiften oder noch besser: mit spezieller Folienfarbe, einer wasserlöslichen Temperafarbe, die mit dem Pinsel aufgetragen wird. Nachteil: sie ist sehr teuer und braucht lange, bis sie trocknet.

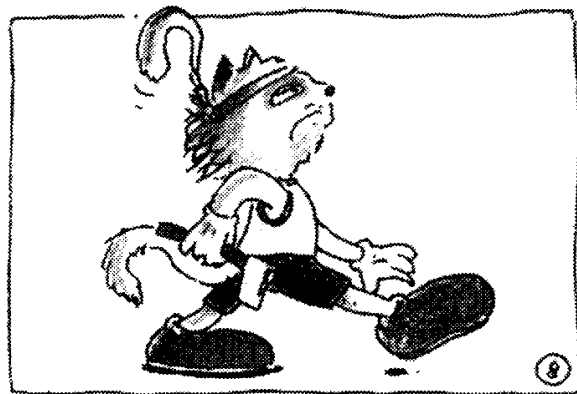


Um die erste Szene eures Westerns filmen zu können, müßtet ihr jetzt noch einen "Wildwest-Hintergrund" malen, also Felsen, Kakteen, Tipis oder sowas. Dazu nehmt ihr ein sehr langes Stück Papier, z.B. Tapete oder Makulatur aus der Druckerei. Oder ganz einfach einige Papierbögen aneinander kleben, Gesamtlänge so ungefähr zwei Meter, je nachdem, wie lange der Indianer unterwegs sein soll. Denn der Hintergrund wird beim Filmen bei jeder Aufnahme ein kleines Stück nach links gezogen, so daß ihr später euren Indianer wahrhaftig durch den Wilden Westen spazieren sehen könnt.

Zur Aufnahme: die Kamera ist senkrecht über eurem Zeichenbrett befestigt, am Stativ, links und rechts davon die zwei Lampen, nicht zu nahe an den Zeichnungen, damit sie

nicht schmelzen oder sich wellen. Im Sucher habt ihr euren Indianer, schön groß. Ihr legt Phase 1 (mit den Löchern in den Holzstiften) auf den Hintergrund.

Jetzt ein Bild gemacht mit dem Drahtauslöser, den Hintergrund ein kleines Stück nach links ziehen, noch ein Bild, wieder den Hintergrund ziehen, dann die zweite Phase auflegen, Hintergrund ziehen, Aufnahme, ziehen, Aufnahme, Phase drei usw. Sind alle 16 durch, folgt wieder die 1. Bis die Szene fertig gedreht ist.



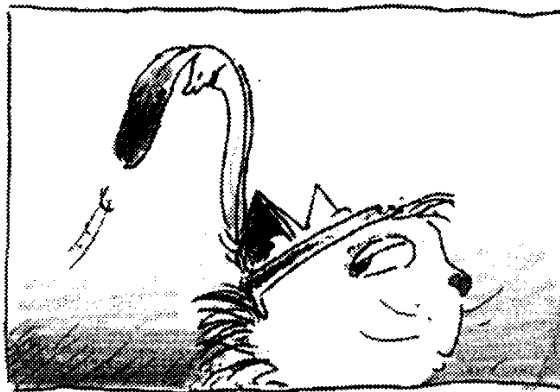
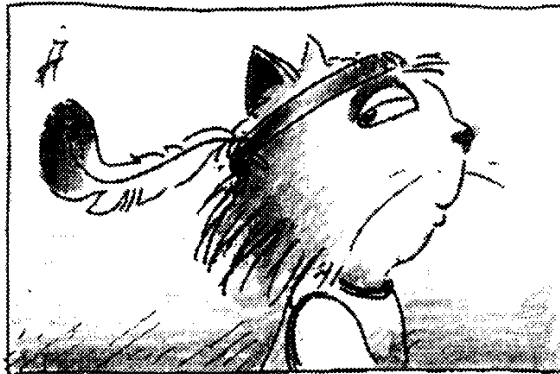
Das alles hört sich sehr mühsam an. Tatsächlich ist der Phasentrick eine sehr aufwendige Technik, die vor allem auch bei der Zeichenarbeit sehr viel Geduld erfordert. Aber einen Versuch ist es wert. Und wer Interesse daran hat, der wird wunderschöne Aufnahmen hinbekommen und mit der Zeit die Bewegungen verfeinern und ausfeilen. Ein Beispiel dazu, wir bleiben bei unserem "gehenden" Indianer im Wilden Westen: Natürlich hat er eine große Adlerfeder auf seinen Schopf, die ihr entsprechend der Gehbewegung mitwippen lassen könnt. Dazu wieder zuerst die Arbeit an den Hauptphasen: Bei Phase 1 hat er beide Beine ausgestreckt, er ist also "kleiner" als in Phase 5. Dort ist sein Kopf nämlich in der höchsten Position, er ist also "am größten". Die Feder würde bei Phase 1 senkrecht nach oben stehen, bei Phase 5 wäre sie seitlich abgebogen. Das heißt, die Feder wippt entgegengesetzt zur Körperbewegung: Ist der Kopf unten, ist die Feder oben, ist der Kopf oben, ist die Feder unten. Die Zwischenphasen macht ihr wie vorher.

So eine wippende Feder würde die Bewegung des Indianers sehr viel lockerer machen und lebendiger erscheinen lassen. je mehr ihr eure Animationen verfeinert, desto natürlicher werden die Bewegungen. Schließlich scheint es, die Figuren sind zum "Leben erweckt" worden. Und das heißt das Wort "Animation" ja ursprünglich auch: "Leben einhauchen, beseelen".

Noch ein Wort zu den Folien: bei dieser Technik muß man sehr sorgfältig arbeiten, die Folien sollten keine Knicke bekommen, denn das gibt später im Film störende Reflexe. Um Fingerabdrücke zu vermeiden, arbeitet man im Normalfall mit Baumwollhandschuhen. Wenn euch all das zu aufwendig erscheint, könnt ihr einfach eure Papierphasen ausmalen und diese abfilmen. Natürlich funktionieren dann solche Tricks wie das angesprochene Ziehen des Hintergrundes nicht mehr. Aber eventuell könnt ihr bei eurer Geschichte ganz auf den Hintergrund verzichten. Auf alle Fälle lohnt einmal eine Aufnahme mit den Papierphasen. Mit Buntstiften kolorierte Zeichnungen wirken in der Animation sehr lebendig und reizvoll, es müssen nicht unbedingt Folien sein!



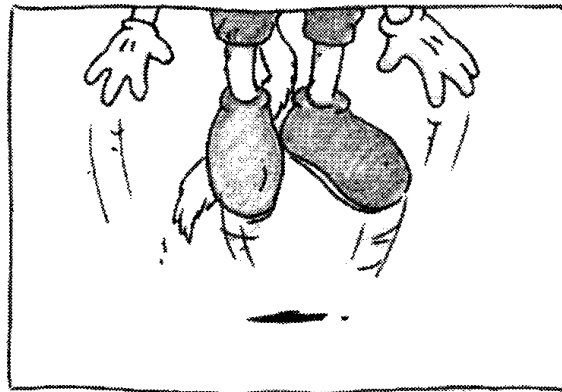
Der Stopptrick (Pixilation)



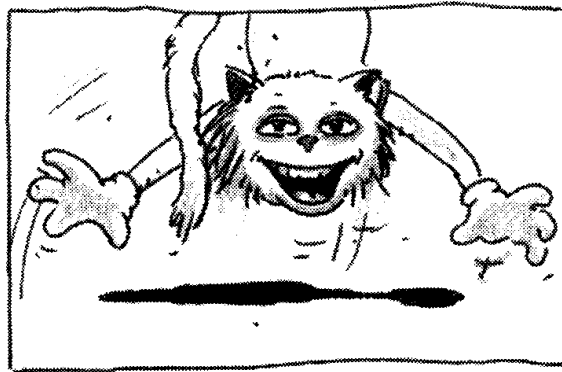
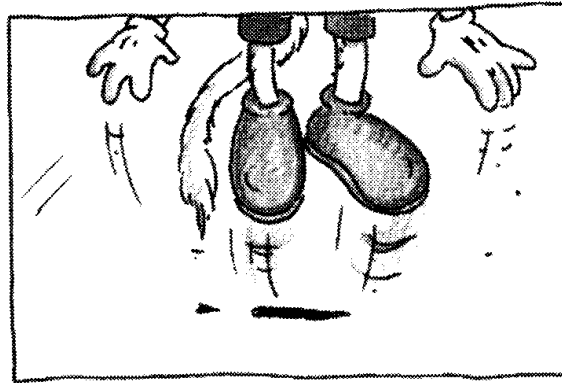
Für diese Tricktechnik braucht ihr keine Zeichenstifte und kein Papier, sondern nur eine Kamera mit Einzelbildschaltung und ein Stativ. Und ihr könnt in eurem Film selbst die Hauptrollen spielen. Das heißt, ihr stellt die einzelnen Bewegungsphasen selbst dar und filmt euch dabei gegenseitig. So lassen sich witzige Tricks realisieren. Zum Beispiel setzt sich jemand auf den Boden, ihr macht eine Aufnahme (zwei Bilder mit dem Drahtauslöser, die Kamera muß fest auf ein Stativ montiert sein!). Dann rutscht euer Darsteller ein Stückchen vorwärts, sagen wir mal so ungefähr zehn Zentimeter, und ihr macht wieder eine Aufnahme, zweibildweise, und immer so weiter. Ihr könnt eure Darsteller auf diese Weise prima über eine Wiese oder einen Parkplatz oder eine Treppe rauf und runter rutschen lassen, auf der Leinwand sieht sowas superkomisch aus.

Auch "fliegen" können eure Darsteller mit der Pixilationstechnik: Ihr stellt sie in einen hübschen Hintergrund, zählt laut auf drei und dann müssen sie hochspringen, just in diesem Moment macht ihr zwei Bilder mit dem Drahtauslöser. Danach springen sie wieder

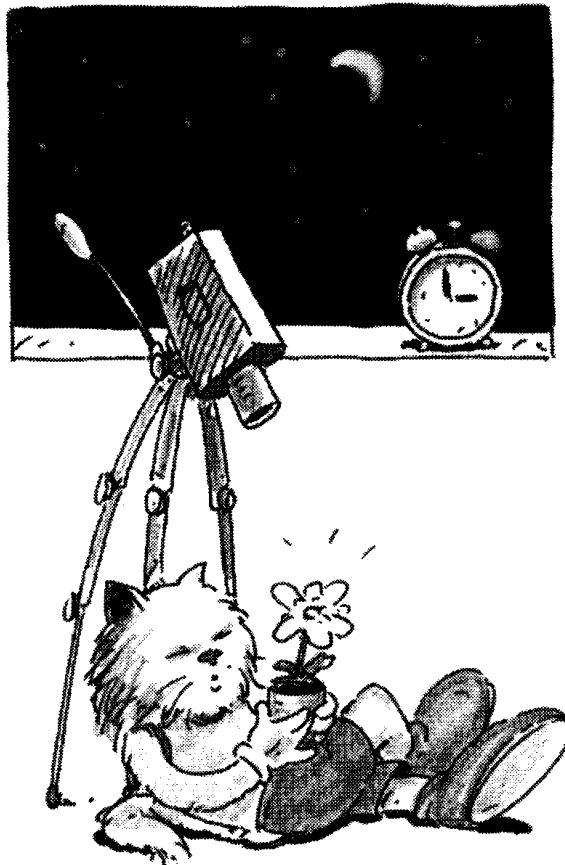
“auf drei” und so weiter. Im Film sind sie dann später immer nur über dem Boden schwebend zu sehen.



Die Pixilation eignet sich hervorragend dazu, spontane Filmideen sofort umzusetzen, oftmals braucht man dafür noch nicht einmal ein Storyboard. Die Kamera auf das Stativ geschraubt, die Scheinwerfer eingeschaltet und schon kann es losgehen. Bei Aufnahmen im Freien solltet ihr auf Wolken am Himmel achten: wenn das Licht oft wechselt und die Sonne nur manchmal durch die Wolken kommt, dann wird das später im Film als eventuell störendes Flimmern zu sehen sein. Mit zwei oder drei Filmlampen kann man aber auch im Freien ein gleichmäßiges Licht erzeugen!



Ihr könnt mit dieser "zeitraffenden" Tricktechnik aber z.B. auch Blumen "erblühen" lassen. Dazu müßt ihr über einen Zeitraum von mehreren Tagen einbildweise eine zu Anfang noch geschlossene Blüte filmen, alle paar Minuten eine einzelne Aufnahme, bis die Blume ganz aufgeblüht ist. Die Frage ist natürlich, wer nachts den Drahtauslöser betätigt! Es gibt aber speziell dafür Zeitschaltuhren, die euch diese Nachtarbeit abnehmen. Oder ihr überlegt euch andere eigentlich langsame Vorgänge in der Natur, die ihr mit eurer Kamera via Stopptrick beschleunigen und damit sehr gut sichtbar machen könnt: das Ziehen der Wolken ist dafür ein schönes Beispiel, einzelbildweise gefilmt, ergibt das sehr dramatisch wirkende Bilder. Wenn ihr erst einmal einige kurze Filme mit dieser Stopptricktechnik gedreht habt, bekommt ihr auch ein sehr gutes Gefühl für "die Zeit im Film" und wißt, wie oft ihr von einer "Bewegung in Echtzeit" eine Aufnahme machen müßt – quasi ein Bild davon herausnehmen müßt –, um die gewünschte Wirkung im Film zu erreichen.



Die Grundausrüstung und ihre Handhabung

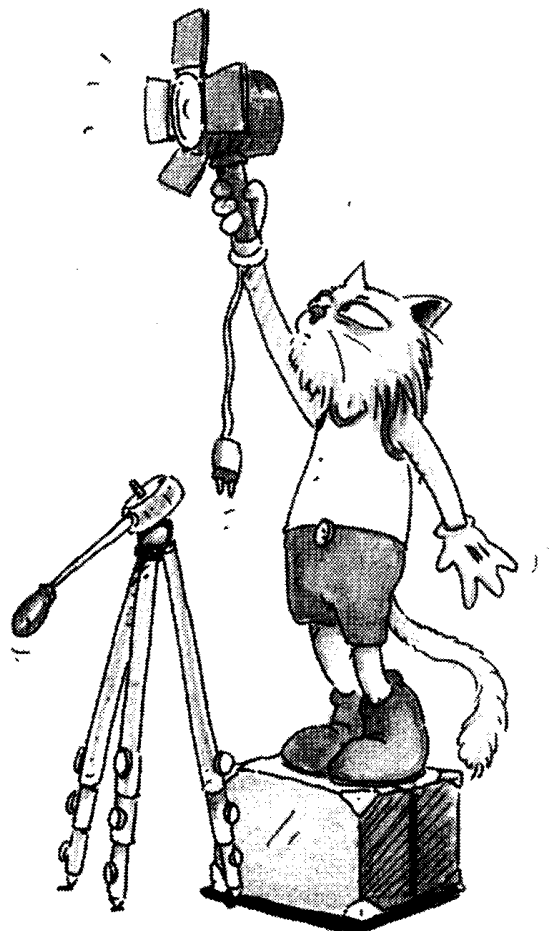
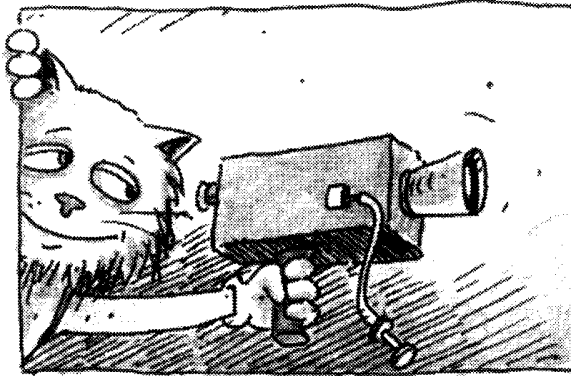
Das wichtigste zuerst: die Kamera. Ihr braucht kein professionelles Trickstudio mit 35mm- oder 16mm-Technik, eine Super-8-Kamera genügt voll und ganz. Sie muß lediglich mit Einzelbildtechnik versehen sein und einen Drahtauslöser dafür haben. Außerdem sollte sie auf einem möglichst stabilen Stativ befestigt sein. Bestimmte Videokameras sind dafür auch geeignet.

Die Gebrauchsanweisung bzw. der Eigentümer der Kamera macht euch sicher schnell mit der Technik vertraut und zeigt euch, wie der Film eingelegt wird, wie der Belichtungsmesser funktioniert, wo ihr die Entfernung bzw. die Schärfe einstellt usw. Das alles ist kein Hexenwerk!

Des weiteren solltet ihr mindestens zwei Filmlampen mit jeweils 1000 Watt haben, sowie zwei dazugehörige Stative. Und, wenn möglich, einen verdunkelbaren Arbeitsraum, damit immer gleichmäßige Lichtverhältnisse beim Drehen bestehen. Denkt beim Arbeiten auch daran, daß sich Trickfilmproduktionen oftmals über einen längeren Zeitraum

erstrecken. Es ist also unbedingt notwendig, den Tricktisch bzw. euer "Set" aufgebaut lassen zu können. Der Eßtisch eignet sich nicht so gut für Trickfilmproduktionen.

Soweit hättet ihr fürs erste alles Notwendige. Filmmaterial wäre noch zu kaufen, eine Drei-Minuten-Kassette reicht für den Anfang.



Entwicklung

Ist der Film dann abgedreht, braucht ihr ihn nur noch aus der Kamera zu nehmen, einzutüten und wegzuschicken. Den Rest macht ein Kopierwerk. Leider bieten nicht mehr viele Kopierwerke eine Übernachtentwicklung an. Das ist schade, denn natürlich ist jeder

auf seinen Film gespannt und will möglichst bald seine Aufnahmen sehen. Aber auch wenn es ein paar Tage dauert, ihr werdet im Normalfall euren Film recht bald entwickelt zurückbekommen. Und dann kommt der große Moment: Ihr könnt eure Aufnahmen sichten!

Schnitt

Wie weiter oben schon einmal erwähnt, wird jeder Film nach dem Drehen erst noch geschnitten. Das heißt, ihr sichtet eure Aufnahmen, ordnet sie und zwar normalerweise wieder analog eurer im Storyboard vorgezeichneten Geschichte – und klebt die einzelnen Szenen zum fertigen Film zusammen.

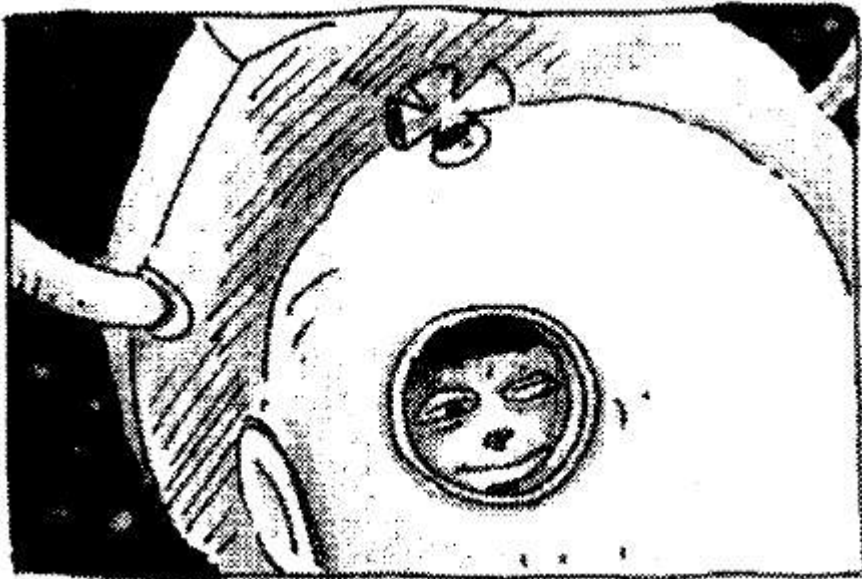
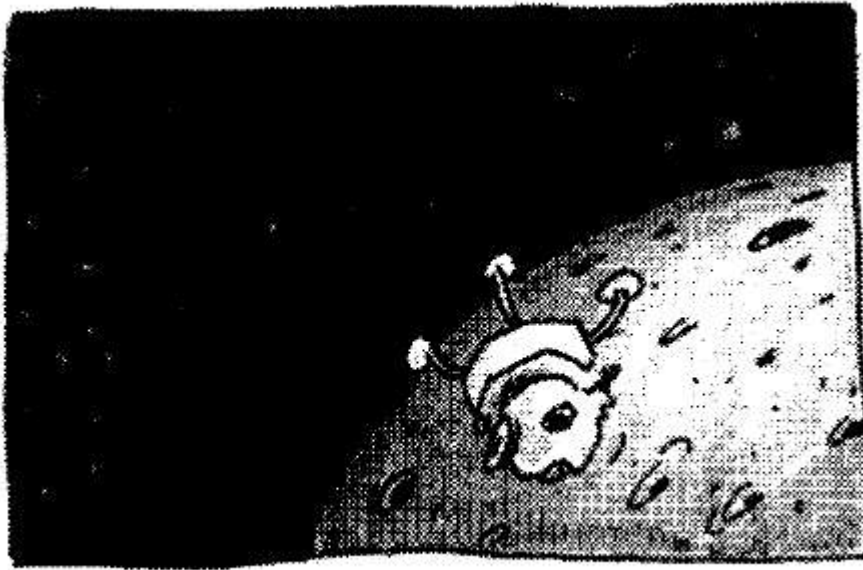
Dazu wäre es gut, wenn ihr an einem Super-8-Schneidetisch arbeiten könntet, ein Filmbetrachter geht aber auch. Wichtig ist nur, daß ihr den Film in langsamer Geschwindigkeit anschauen könnt (der Projektor projiziert nämlich nur in der Normalgeschwindigkeit) und daß ihr schnell “vor- und zurückfahren” könnt. Denn nur so kann man eine Aufnahme wirklich genau betrachten, nur so erkennt man auch kleine Fehler. Und nur so findet man den richtigen Moment (das richtige Einzelbild) für den Schnitt in die nächste Szene. Das hört sich jetzt vielleicht etwas zu professionell an, doch kann man mit einem “guten Schnitt” einem Film seinen endgültigen Rhythmus verleihen.

Für das Zusammenkleben der einzelnen Szenen braucht ihr außerdem eine Klebepresse. Die gibt es entweder für den “Naßschnitt”, das heißt, die beiden Filmenden werden mit einem flüssigen Klebstoff miteinander verbunden und zum Trocknen kurz gepreßt, oder den “trockenen” Schnitt, der funktioniert mit einem speziellen Klebeband. Im Normalfall wird der “Rohschnitt” mit Klebeband gemacht – man kann so noch leicht Änderungen vornehmen –, der endgültige Schnitt dann mit flüssigem Klebstoff.

Noch ein paar Worte zum Schnitt im Trickfilm: Im Gegensatz zum Realfilm wird beim Trick eine Szene nur einmal gedreht und im endgültigen Film dann auch verwendet, man spricht also von einem Drehverhältnis von annähernd 1: 1. Das heißt, der Filmschnitt wird im Storyboard schon vorweggenommen, zumindest grob. Ihr habt euch ja beim Storyboard schon überlegt, wie die Geschichte gezeigt werden soll, wann und warum z. B. das Raumschiff in eurem Science-Fiction-Film in der Totale gezeigt wird oder in einer Nahaufnahme, so daß ihr nun im endgültigen Schnitt nicht endlos viele Aufnahmen von

einer Szene sichten und davon die beste auswählen, sondern im Normalfall nur noch die Szenen passend aneinanderschneiden müßt.





Ton: Musik, Sprache, Geräusche

Viele von euch werden ihre ersten Filme bestimmt noch ohne Ton produzieren, das geht auch ganz prima. Der "richtige Film" hat auch so angefangen, denken wir nur an die großen Stummfilmklassiker von Charlie Chaplin, Buster Keaton u.a.

Es muß wirklich nicht immer mit Ton sein, auch braucht ihr dazu eine entsprechende Technik. Zumindest jedoch einen Projektor, mit dem man Tonüberspielungen auf die

Filmrandspur machen kann. Die Tonrandspur bei Super-8 ist eine "Magnetspur", d.h. ein sehr schmales Tonband wird auf den Filmstreifen angebracht, und zwar am Rand. Man kann sie in Fachgeschäften (im Branchen-Telefonbuch zu finden) auf den bereits belichteten und entwickelten Film aufkleben lassen. Die Überspielung von eurem auf Kassette oder Tonband aufgenommen Sound kann dort meistens auch erfolgen, ihr könnt sie aber, wie gesagt, mit bestimmten Projektoren auch selber machen. Schwierig ist dabei die Synchronität. Eure Figuren sprechen zu lassen, so daß es wirklich "lippensynchron" wird, ist mit dieser Technik ziemlich aussichtslos. Musikuntermalungen oder auch bestimmte "Geräuschatmosphären" lassen sich so jedoch relativ einfach realisieren und werden euren Film noch sehr viel lebendiger machen.

Zur Musik: Am besten, ihr nehmt als Hintergrundmusik nicht den Nr. 1-Hit eurer Lieblingsgruppe, sie wäre in eurem Film garantiert zu dominant und würde den Eindruck eurer selbst geschaffenen Bilder verblassen lassen. Außer ihr wollt ein eigenes Musikvideo zu eben diesem Lieblingslied produzieren. Dann steht die Musik ja im Vordergrund.

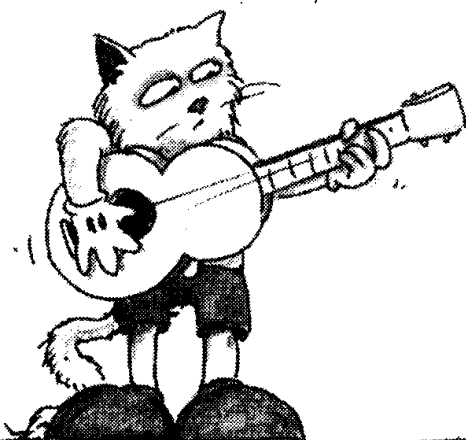
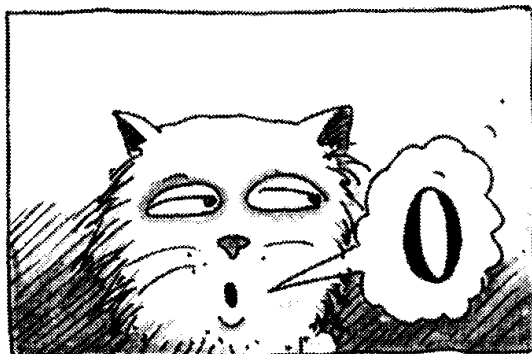


Ansonsten bietet sich aber an, mit der Filmmusik eher zurückhaltender vorzugehen oder zumindest Stücke auszuwählen, die zeitloser sind. Aber auch klassische Musik eignet sich nicht immer als Filmmusik. Bei der Suche nach der optimalen Musik geht ihr am

besten vor wie bei der Ideensammlung für den eigentlichen Film: Jeder bringt seine Vorstellung ein, zusammen findet ihr bestimmt ein passendes Stück. Vielleicht könnt ihr ja auch selbst etwas "komponieren" oder einspielen! Auch gibt es Kassetten mit fertigen Filmmusiken zu kaufen. Doch nicht immer sind sie für einen Film auch wirklich gut.

Wenn ihr verschiedene "Tonspuren" habt, d.h. Sprache, Geräusche und Musik, müßt ihr vor der Überspielung auf die Tonrandspur eine "Mischung" vornehmen. Dabei werden, je nach Filminhalt, einmal die Sprache, einmal die Musik bzw. die Geräusche akustisch in den Vordergrund gestellt, die Tonspuren werden aufeinander und auf das Bild abgestimmt. Dazu braucht man ein Mischpult und ein Mehrspurtonband bzw.

-kassettenrekorder. Man kann das aber auch in einem professionellen Tonstudio nach Anweisung machen lassen, das kostet jedoch oftmals viel Geld. Aber mit der Zeit werdet ihr auch in "Sachen Sound" Routine haben und ein Gefühl für den Einsatz von Tönen in eurem Filmwerk entwickeln. Am besten auch hier langsam und nicht zu aufwendig anfangen, mit der Zeit (und den Filmen) wachsen eure künstlerischen und technischen Ansprüche ebenso wie eure Erfahrung.



Vorführung

Zum guten Schluß heißt es dann: "Film ab". Ihr seht euer fertiges Werk zusammen mit euren Filmkollegen, Freundinnen, Freunden und der Familie auf Leinwand oder eventuell sogar im Kino, und ihr werdet merken: die Mühe eurer Trickfilmarbeit hat sich gelohnt. Es ist einfach immer wieder ein spannender Augenblick, wenn das Licht im Saal ausgeht, die Leinwand hell wird und eure Trickfiguren loslegen...



Trickfilmwerkstatt in Legnica/Polen.

Foto: Bernd Güntzel-Linger

Praxismodell Trickfilmwerkstatt

Die Idee, Trickfilmwerkstätten zu initiieren, kann u.a. aus eigenem Interesse an diesem Medium, als Einbindung in die sonstige medienpädagogische Arbeit einer Institution, als Kursangebot für z.B. Volkshochschulen, als Workshop für Ferienaktivitäten, als AG in einer Schule und auch als Fortbildung für Multiplikatoren entstehen. Das Besondere ist das eigene Tun und nicht die theoretische Herangehensweise.

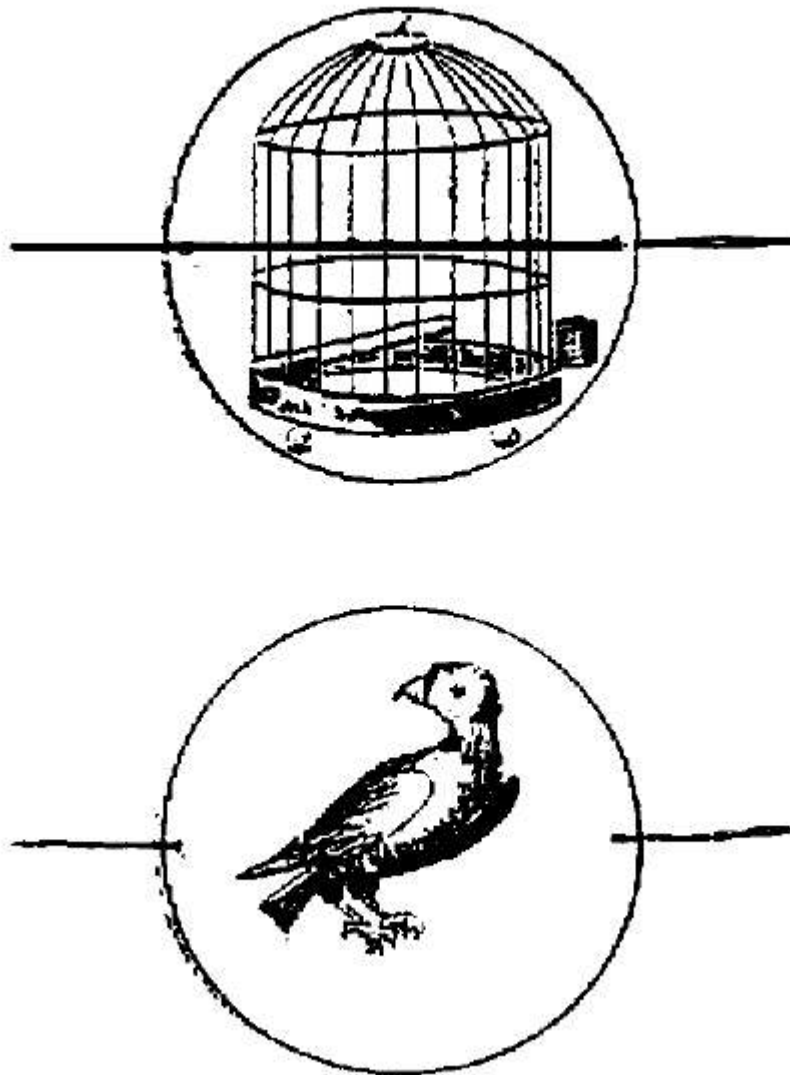
Trickfilmwerkstätten bieten Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen die Möglichkeit, Film als Medium zu begreifen, seine spezielle Produktionsweise kennenzulernen, phantasievoll und kreativ eigene Ideen und Geschichten umzusetzen. Trickfilmmachen bedeutet auch, die Mythen, die von dem Medium ausgehen, zu klären, ohne den Spaß daran zu nehmen. Aus unserer bisherigen Erfahrung bei der Initiierung von Trickfilmwerkstätten für Kinder lassen sich folgende Einschätzungen geben:

Die Kinder sollten zwischen 8 und 14 Jahren alt sein. Für die 8-10jährigen bieten sich einfachere Trickfilmarten wie Sachtrick und Sandtrick an. Was jedoch für die Kinder leistbar ist, sollte nach dem Kennenlernen und dem Austausch über Vorerfahrungen entschieden werden. Die Gruppe sollte die Anzahl von sechs Kindern nicht überschreiten, damit jedes noch genügend zu tun hat. Man kann die Kinder aber auch in Gruppen aufteilen und sie mit Gespür und Geschick alleine oder zu zweit arbeiten lassen. Hier reicht manchmal eine kleine Hilfestellung bei der Technik oder ein kleiner Tip bei der Aufnahme. Geeignete Räume finden sich sicher in jeder Institution. Sie müssen nicht besonders groß sein, aber genügend Platz für Tische, Stühle, Lampen und Kamera bieten. Technik muß nicht gleich komplett gekauft werden, meist haben Bildstellen zumindest die Lichttechnik im Verleih. Super-8-Kameras kann man vielleicht bei Freunden und Verwandten aufspüren. Günstige gebrauchte Kameras findet man im Fotofachgeschäft, auf Flohmärkten oder über Anzeigen in der Zeitung. Als Einstieg in die Trickfilmarbeit hat sich die Herstellung von Optischem Spielzeug bewährt. Kinder finden damit einen spielerischen Zugang in die optischen Voraussetzungen des Films. Einige dieser Spielzeuge werden nachfolgend kurz erläutert.

Optische Spielzeuge: Wendebild (Thaumatrope)

Das Wendebild, auch Thaumatrope, Zwirbel- oder Wunderscheibe genannt, ist ein leicht herzustellendes Spielzeug, das die Trägheit des Auges verdeutlicht. Dieser für die Illusion filmischer Bewegung ursächliche Effekt entsteht durch das schnelle Drehen einer Scheibe mit unterschiedlichen Bildern auf jeder Seite, die durch diese Bewegung zu einem einzigen Bild verschmelzen. Man verwendet dazu am besten ein DIN-A-4-Blatt, zeichnet darauf zwei gleich große Kreise und malt oder zeichnet in jeden Kreis ein Halb-Bild (d.h. jeweils die Hälfte eines Gesamtbildes) oder zwei gleich große Bilder, die zueinander passen (z.B. Löwe und Käfig, Ball und Tor, Maus und Käse oder Teich und Ente). Zu beachten ist dabei die Lage der jeweiligen Bilder, die aufeinander abgestimmt werden muß. Will man beispielsweise einen Vogel im Käfig zeigen, so muß der Vogel im einen Kreis an die gleiche Stelle gezeichnet werden wie der Käfig im anderen Kreis. Anschließend werden die Kreisbilder ausgeschnitten und so auf die Vorder- bzw. Rückseite einer Papp- oder Kartonscheibe gleicher Größe geklebt, daß die Bilder zueinander auf dem Kopf stehen. Daraufhin wird beidseitig am Rand der Scheibe auf gleicher Höhe ein stabiler Bindfaden befestigt. Wenn man nun die beiden Enden des

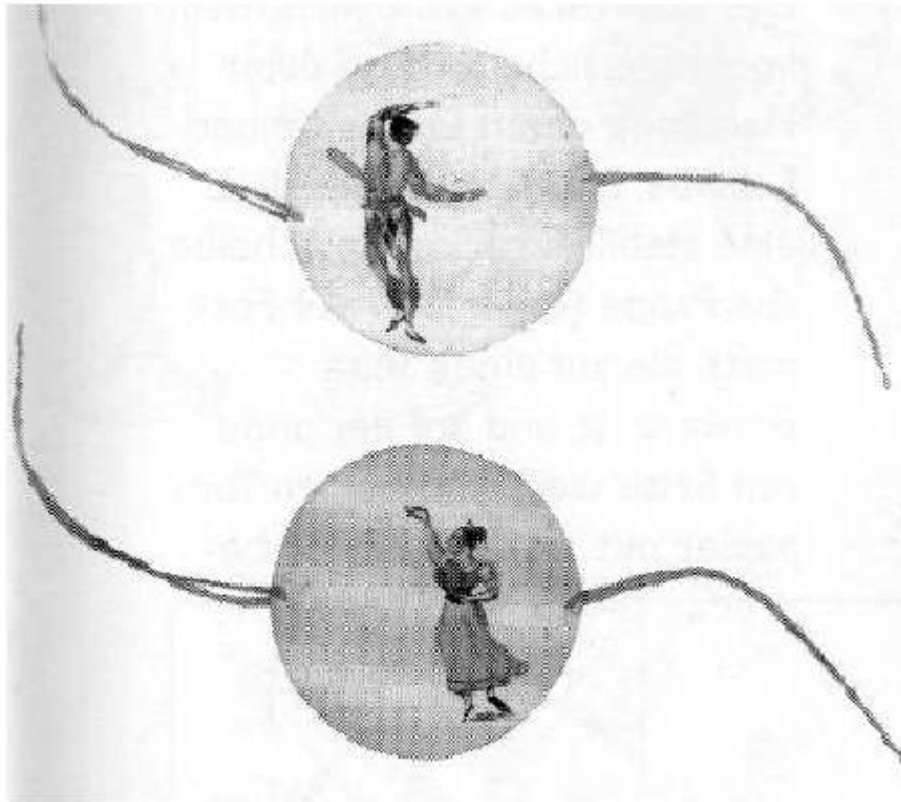
Fadens in die rechte und linke Hand nimmt, das Ganze durch Drehen “aufwickelt” und in gespanntem Zustand “ablaufen” lässt, entsteht die Illusion eines einzigen Bildes.



Streifenkino

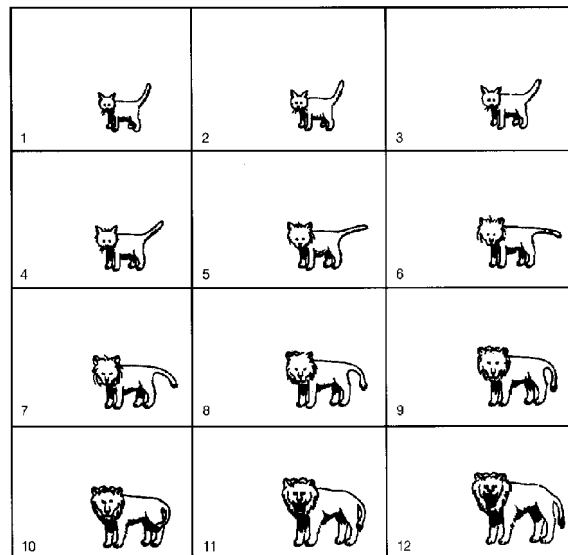
Ebenfalls auf den Nachbildeffekt bezogen ist das sogenannte Streifenkino. Es ist einfach herzustellen. Ein weisses DIN-A4-Blatt wird der Länge nach in zwei gleiche Teile geschnitten und an einem Ende zusammengeheftet. Auf den unteren Streifen wird ein einfaches Bild gezeichnet (z.B. ein Mondgesicht) und dann auf den oberen Streifen durchgepaust. Dabei müssen sich ein oder mehrere Teile des Bildes, die sich “bewegen”

sollen (z.B. Augen, Mund), unterscheiden. Das obere Blatt wird nun um einen Bleistift möglichst schnell auf- und abgerollt, und es entsteht eine "Bewegung".



Daumenkino

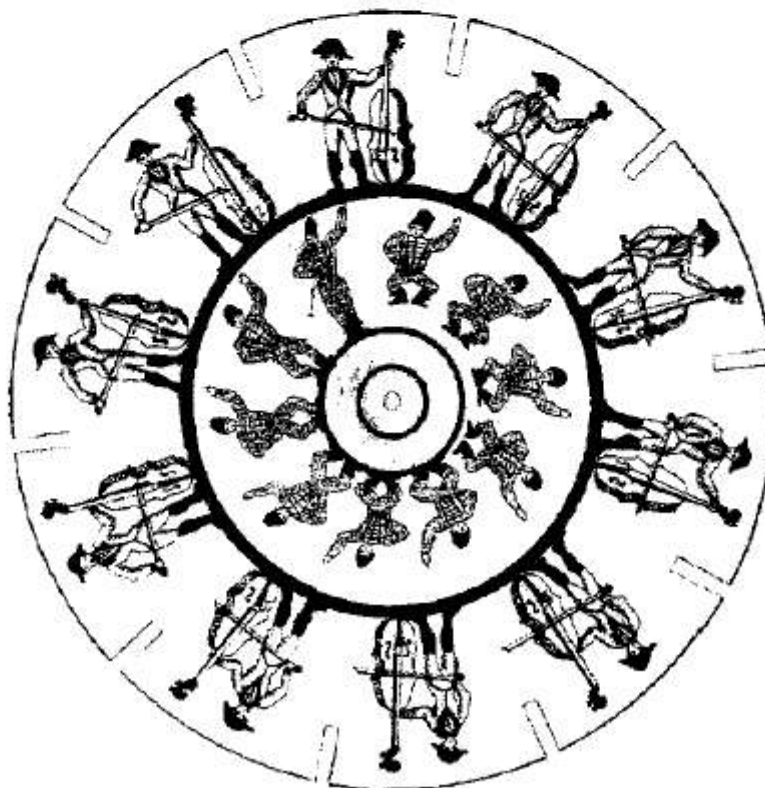
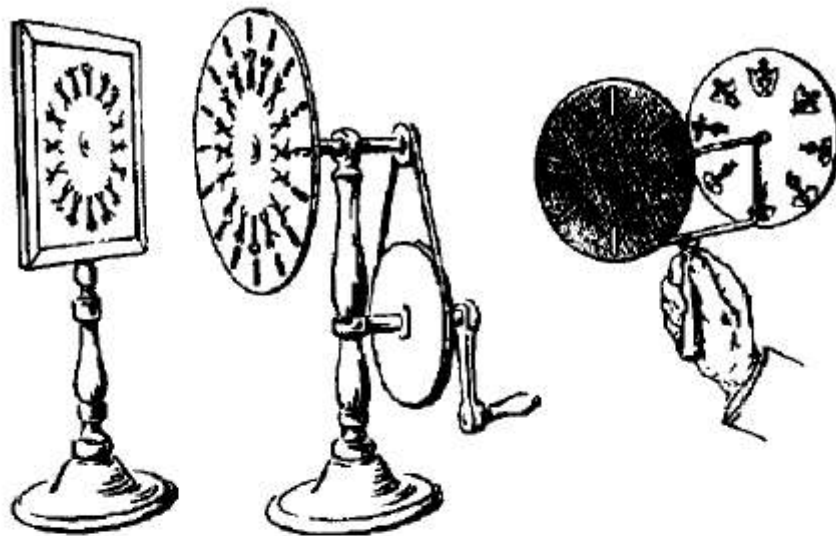
Das wohl bekannteste optische Spielzeug ist das Daumenkino. Zum Herstellen benötigt man ein kleines, fertig gebundenes Notizblöckchen. Auf die Blätter zeichnet oder malt man nun, ausgehend von dem letzten, Blatt für Blatt eine fortlaufende, kleine Geschichte. Dabei ist zu beachten, daß der Bewegungseffekt umso besser hervortritt, je weniger sich die einzelnen Bilder von Blatt zu Blatt unterscheiden, d.h. große "Sprünge" in den Zeichnungen sollten vermieden werden. Nach Beendigung läßt man die Blätter über den Daumen ablaufen, fertig ist das Kino!



Lebensrad (Phenakistikop)

Das Lebensrad ermöglicht den kontinuierlichen Ablauf einer Handlung durch Drehen einer Scheibe. Man verwendet dazu eine stabile, kreisrunde Scheibe aus Pappe (etwa DIN-A4-Format), die auf einer Seite schwarz ist und auf der anderen Seite weiß (am besten Tonpapier mit weißem Papier bekleben). An den Scheibenrand werden in gleichgroßen Abständen kleine Sehschlitze eingeschnitten (zwölf Stück bei DIN-A4). Zwischen den einzelnen Sehschlitzen zeichnet oder malt man nun fortlaufend eine kleine Bildgeschichte, wobei wiederum beachtet werden muß, daß die Zeichnungen von Bild zu Bild nur wenig verändert werden dürfen. Nach dem Zeichnen wird die Scheibe mit einem kleinen Nagel durch den Scheibenmittelpunkt an einem Holzstäbchen befestigt. Zum runderen Ablauf kann zwischen Holzstäbchen und Scheibe auch noch ein Flaschenkorken gesteckt

werden. Wenn man nun die Scheibe vor einem Spiegel dreht und durch die Sehschlitze auf den Spiegel schaut, bewegt sich das Bild.



Beim Deutschen Filmmuseum in Frankfurt am Main kann man Bastelbögen für optische Spielzeuge bestellen.

Anschrift: Deutsches Filmmuseum, Schaumainkai 41, 60594 Frankfurt am Main.

Werkstatt-Organisation

Nachfolgend beschreiben wir, wie eine Trickfilmwerkstatt ablaufen könnte. Der Organisationsplan ist jedoch individuell nach Abfolge und Zeitintensität variierbar. Diese Werkstatt ist für ca. fünf Vormittage (oder Nachmittage) mit jeweils 4,5 Stunden inkl. Pausen kalkuliert. Sie ist für eine oder mehrere Gruppen parallel (je nach Anzahl der Mitarbeiter und vorhandener Technik) mit der Gruppengröße von sechs Kindern konzipiert.

1. Tag:

- Vorstellung der Teilnehmer:
- eine kurze Biographie, Angabe des Alters und der Gründe für den Besuch der Trickfilmwerkstatt
- Vorstellung des gesamten Programms der Trickfilmwerkstatt Vorführung eines oder mehrerer Filme, die unter ähnlichen Umständen wie die geplante Werkstatt entstanden sind
- Vorstellung der Trickfilmarten, die in dieser Werkstatt gemacht werden können
- Herstellung von Optischem Spielzeug
- Gruppenbildung (falls nötig)
- Gemeinsame Überlegungen zur Geschichte, die man drehen möchte; Wahl der Trickfilmtechnik; Aufgabe, sich bis zum nächsten Tag nochmals Gedanken über die Geschichte zu machen, und, falls vorhanden, benötigtes Material mitzubringen (Lego, Playmobilfiguren, Holzklötze, Spielzeugautos etc.).

2. Tag:

- Schreiben einer Geschichte, Anlegen des Drehbuchs mit kleinen Skizzen (Storyboard)
- Herstellung von Kulissen, Requisiten (Knetmännchen basteln, Hintergründe malen, Filmtitel aufmalen, Scherenschnittfiguren anfertigen, Landschaften aufbauen etc.)
- Einführung in die Filmtechnik: Erklärung der Funktionsweise von Kamera und Licht, Beachtung weiterer Faktoren (beim Aufnehmen darauf achten, daß keine unnötigen oder störenden Dinge im Bild auftauchen (Hände!), Einstellungsgrößen und ihre Wirkung erläutern, die Tiefenschärfe kontrollieren usw.)

- Erklärung der einzelnen Aufgabengebiete: Skript, Kamera, Licht, Animator/in (die/der z.B. die Playmobilfigur immer ein Stück weiterbewegt)

3.Tag:

- Drehbeginn
- Parallel dazu werden wahrscheinlich immer wieder noch einzelne Requisiten gebaut oder Hintergründe gemalt
- Beim Drehen kann man noch konkreter auf Einstellungsgrößen, Bewegung (Strecke = Zeit), Lichteinstellungen, Dramaturgie usw. eingehen. Es ist zwar eine große Arbeitserleichterung, sich eng an das Storyboard zu halten, kleine spontane Veränderungen (z.B. zusätzliche Nahaufnahmen) sollten jedoch möglich sein.

4. Tag:

- Die Dreharbeiten gehen weiter.
- Das Drehen sollte an diesem Tag beendet werden. Man sollte sich über die Möglichkeit der Übernachtentwicklung von Super-8-Filmen und über Fachbetriebe in erreichbarer Nähe, die eine Tonspur am Film anbringen können, informieren. Falls dies nicht in kürzester Zeit möglich ist, sollte der 5.Tag auf später (je nach Entwicklungsdauer) verschoben werden.

5. Tag:

- Film vertonen
- Filmpremiere. Hierzu sollen die Kinder ihre Eltern, Freunde etc. einladen können. In diesem Rahmen werden auch die Requisiten, Kulissen usw. ausgestellt.
- Da der Film ein Unikat ist, sollte man sich über die Möglichkeit und die Kosten einer Überspielung auf Video informieren und die Eltern und Kinder darauf hinweisen.

Vorbereitung Technik:

Vor Beginn der Trickfilmwerkstatt sollten alle notwendigen technischen Einrichtungen vorbereitet und überprüft werden. Ersatzteile wie Ersatzlampen, eine weitere Kamera, Batterien und ausreichendes Bastelmaterial sollen zur Verfügung stehen.

- Kamera in der Halterung fest anbringen (Stativ)
- Batterien kontrollieren
- Rohfilm einlegen
- Lampen kontrollieren

- Lampen sicher und stabil aufstellen (sie werden bei der Benutzung sehr heiß!)

Vorbereitung Material:

Folgendes Material sollte in ausreichendem Maße (Teilnehmerzahl) vorhanden sein:

- Scheren
- Stifte
- Papier und Karton in verschiedenen Farben
- schwarzes Tonpapier
- Kleber
- Malfarbe und Pinsel
- Schnüre
- Nägel
- Korken
- Bürohefter
- Knete
- Draht
- Individuelle Materialien für die einzelnen Trickfilmtechniken (von den Kindern mitbringen lassen).

Beim Trickfilm-Machen und Trickfilm-Anschauen wünschen wir viel Spaß!



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.